CASUS BELLI

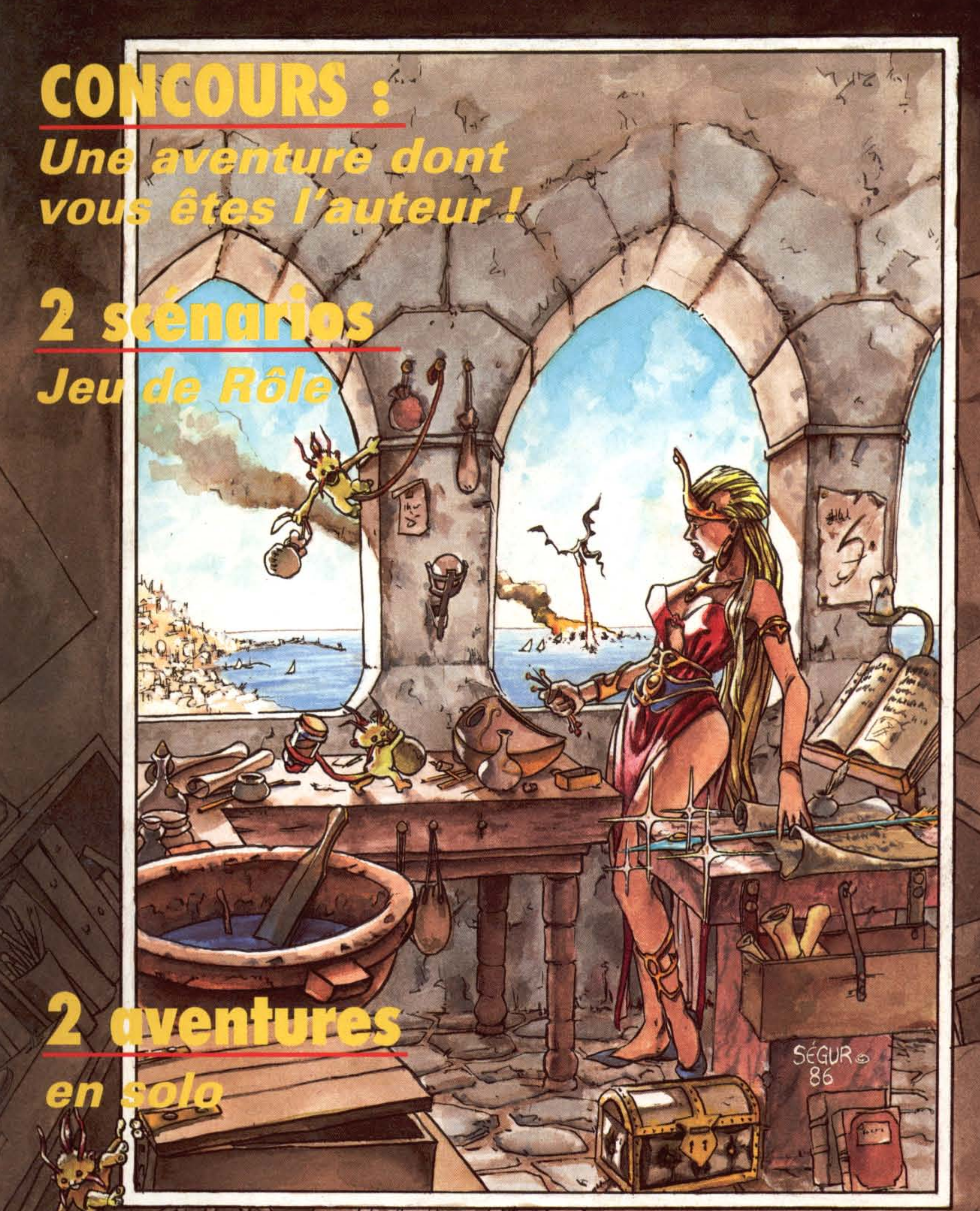
1er magazine des jeux de simulation

CONCOURS :

Une aventure dont vous êtes l'auteur !

2 scénarios

Jeu de Rôle



2 aventures

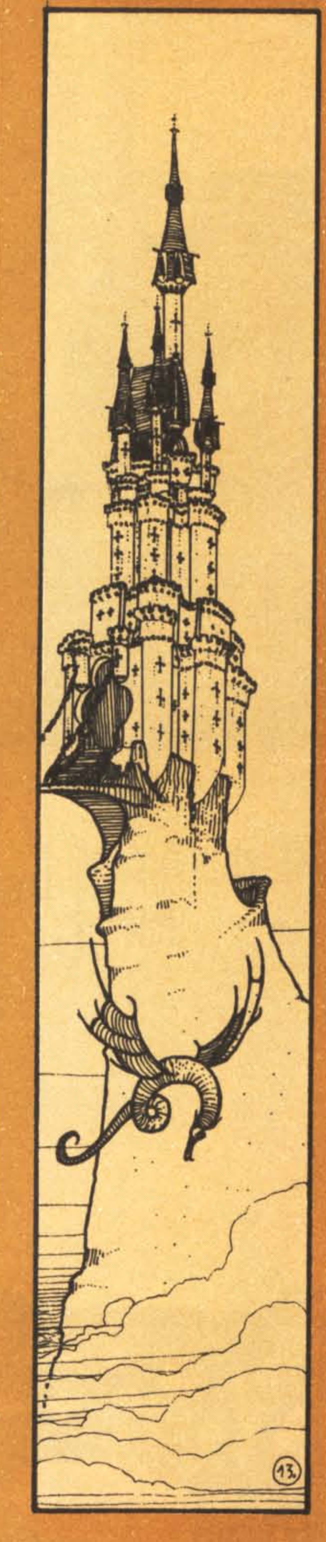
en solo

Modules : Advanced Dungeons & Dragons, niv 8 l'Appel de Cthulhu. Scénarios solo : l'Oeil Noir et un « Polar » prêt à jouer. Micro : Ultima IV Wargames : Air force, Fall of France. Et les actualités, aides de jeu, monstres... et une racleuse des vignes par Cabanes...

et un poster!

M-3168-N° 31 -20 F. FEVRIER-MARS 1986 Belgique 150FB Canada 3$C Suisse 5,50FS - ISSN 0243-1327


LA LÉGENDE D'ENAS WORH
C'EST ÉNAS WORH, LE MAGICIEN LUNAIRE,
AU CŒUR DES NUITS IL CHEVAUCHE SANS TRÊVE,
ENTRE LES AILES DE SA GRANDE CHIMÈRE,
ET VERS LA LUNE, S'ENVOLE À TIRE DE RÊVE.
C'EST ENAS WORH DES LACS ET DES FONTAINES,
BLEU MAGICIEN DES VAGUES ET DES GRÈVES,
ENTRE LES BRAS DE SES AMOURS SIRÈNES,
AU CŒUR DES EAUX, IL PLONGE À TIRE DE RÊVE.
AU CŒUR PROFOND DES FORÊTS DE FOUGÈRES,
IL PUISE AU BOIS LA MAGIE DE SA SÈVE,
ET SUR LE DOS DES LICORNES LÉGÈRES,
TOUJOURS PLUS LOIN, CHEVAUCHE À TIRE DE RÊVE.
MAIS DANS LA TERRE, ENAS WORH, DANS LA TERRE,
QUE CHERCHES-TU AVEC AUTANT DE FIÈVRE ?
- LARME DU TEMPS, LA MAGIE TOUTE ENTIÈRE
CŒUR DE DRAGON, JE VEUX LA GEMME MÈRE.
ET S'IL LE FAUT, DE MES MAINS DE POUSSIÈRE,
JE CREUSERAI JUSQU'À PERTE DE RÊVE.
DENIS GERFAUD
BERNARD VERLHAC
RÊVE DE DRAGON
LE JEU DE RÔLE FRANÇAIS GAGNE DES AUTEURS
RÊVE de DRAGON
LA NEF : DES JOUEURS POUR LES JOUEURS
par DENIS GERFAUD



CASUS BELLI Nº 31, Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume 75008 PARIS — Tél. : 45.63.01.02 **Excelsior Publications S.A.,** capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. **Principaux associés :** Mr Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, Mr Paul Dupuy.
Direction, administration. Président : Jacques Dupuy. Directeur : Paul Dupuy. Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur financier : Jacques Béhar. **Relations extérieures :** Michèle Hilling.
Services commerciaux. Marketing et développement : Bernard Da Costa. Abonnements : Suzanne Tromeur assistée de Patricia Rosso. Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish. **Directeur Commercial de Publicité :** Ollivier Heuzé. Contact : Isabelle Blanchard — 5, rue de la Baume — 75008 Paris. Tél. : 45.63.01.02.
Rédaction. CASUS BELLI — 5, rue de la Baume — 75008 Paris — Tél. : 45.63.01.02. Périodicité : bimestrielle. Rédacteur en Chef : Didier Guiserix assisté de Jean Balczesak. Dessinateurs : Actéon, Véronique Béné, Max Cabanes, Emmanuel Le Coz, Didier Guiserix, Stéphane Truffert, Pierre Olivier Vincent, Xavier. Couverture : Thierry Ségur. Poster : Florence Magnin. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Agnès Pernelle. Composition et Imprimerie SAIT — Tél. 30.50.40.90. Dépôt légal : 1er trimestre 1986. Commission paritaire Nº 63.264.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne seront pas retournés.



ET TOUJOURS
LA MAGIE DU CHOIX
VENTE PAR CORRESPONDANCE

Des centaines de jeux de rôle et de simulation, anglais, américains, français.
Une multitude de scénarios pour D & D et AD & D (dont beaucoup en français).
Et bien sûr, plus de 2 500 figurines différentes (Citadel, TSR, Grenadier...).

LA CLEF DE CET UNIVERS : LA LISTE DES JEUX, GRATUITEMENT SUR DEMANDE

L'ŒUF CUBE, 24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS
Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

TOUS LES JEUX DE ROLE EN FRANÇAIS

DETECTIVE CONSEIL	235 F
APPEL DE CTHULHU	190 F
BASTON	190 F
CHRONIQUES DE LINAÏS	185 F
DONJONS & DRAGONS BASE	170 F
DONJONS & DRAGONS EXPERT	170 F
EMPIRE GALACTIQUE	85 F
LES FRONTIÈRES DE L'EMPIRE	85 F
FÉERIE	195 F
FONDATION : LE NIL	240 F
L'OEIL NOIR GALLIMARD	110 F
LÉGENDES (règles)	115 F
LÉGENDES CELTIQUES	75 F
LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS	185 F
MALÉFICES	170 F
MAGIKON	145 F
RÊVE DE DRAGON	150 F
STAR FRONTIÈRES	210 F

TOUS LES JEUX DE ROLE USA AND UK

AD&D WG6 ISLE OF APE LEV. 18	75 F
AD&D UK7 DARK CLOUDS GATHER LEV. 9	75 F
AD&D T1-T4 TEMPLE ELEMENTAL EVIL LEV. 1-8	150 F
AD&D DL9 DRAGON OF DECEIT	75 F
AD&D LANKHMAR: CITY OF FRITZ LIEBER	140 F
AD&D ART ON DONGEON AND DRAGONS	150 F
AD&D ORIENTAL ADVENTURES (DMG)	160 F
AD&D UNEARTHED ARCANA (PLAYER 2)	150 F
TOLKIEN QUEST LEGEND WEATHERTOP	40 F
TOLKIEN QUEST NIGHT OF THE NAZGUL	40 F
MIDDLE EARTH-GOBLIN GATE	85 F
MIDDLE EARTH-THIEVES OF THARBAD	85 F
MERP CAMPAIGN-RIDERS OF ROHAN	135 F
SPACE MASTER-AKAISHA OUT STATION	60 F
STORMBRINGER	295 F
STORMBRINGER COMPAGNON	160 F
STORMBRINGER DEMON MAGIC	160 F
STORMBRINGER STEALER OF SOULS	90 F
ELFQUEST RPG	295 F
ELFQUEST-SEA ELVES	90 F
PARANOIA-BLACK BOX BLUES	95 F
PARANOIA-SEND IN THE CLONES	95 F
TWILIGHT 2000-BLACK MADDONA	110 F
GOLDEN HEROES-QUEEN VICTORIA	45 F
INDIANA JONES-THE FOUTH NAIL	70 F
TOON 3-SILLY BLUFF	75 F
LONEWOLF 7-GREY STAR THE WIZARD	30 F
CAR WARS-DE LUXE	250 F
CAR WARS-STREET FIGHTER	90 F
ROLEMASTER ICE	375 F
RUNEQUEST III NEW BOXED	450 F
MONSTER COLISEUM RQ3	210 F
VIKINGS RQ3	265 F
ET LES AUTRES	

JEUX DE SIMULATION

ADV. SQUAD LEADER RULES	475 F
ADV. SQL MODULE 1 BEYOND VALOR	470 F
WAR IN THE PACIFIC WG	495 F
MOSBY'S RAIDERS (SOLO WG)	240 F
WARRIOR KNIGHTS	150 F
FIRE POWER (SOLO AVH)	280 F
SARRAZINS	180 F
TALISMAN 2ND EDITION	150 F
JERUSALEM (en français)	140 F
RAILWAYS RIVALS (en français)	150 F
CRY HAVOC (en français)	165 F
SIEGE (en français)	165 F
SAMOURAÏ BLADES (en français)	165 F
NATO 3WW (en français)	335 F
AMBUSH SOLO (en français)	335 F
MOVE OUT SC. AMBUSH (en français)	180 F
VIETNAM (en français)	295 F
1809 LE DANUBE (en français)	255 F
FLAT TOP PACIFIC 1945 (en français)	305 F

Bon de commande à L'ŒUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
CP. .... VILLE ....

DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	25 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE frais de port 35 F



Est-ce le 1er salon des jeux de réflexion ou la 2e convention des jeux de simulation ? Non, entre joueurs, c'est tout simplement « le CNIT ». Comme le SICOB, quoi. On aurait pu imaginer une réaction du type « ça y est, le jeu est récupéré », finie l'époque peinarde, voilà les touristes. Mais pas du tout. Les joueurs croient vraiment à leur « truc », et aucun ne ménage ses efforts pour élargir le cercle des initiés : démonstrations, initiations, clubs accueillants les débutants, conventions pour faire parler des jeux de simulation. Le signe le plus frappant vient des joueurs confirmés qui, bien qu'attirés par les jeux sophistiqués, apprennent les règles de jeux d'initiation, expressement pour pouvoir assurer des « démos ». Et Casus Belli là-dedans ? Eh bien on va essayer de propulser les débutants parmi les initiés. En étant aussi clair que possible. Dans ce numéro, nous avons été très « inspirés » : si vous suivez nos conseils, vous ne manquerez pas d'idées pour vos scénarios (s'il vous reste du temps pour jouer). « Sur un plateau » sera la rubrique de ces jeux de société qui flirtent de très près avec jeu de rôle ou wargame. Pour « devine qui vient diner ce soir », des grands de la BD nous confient leurs petits monstres. Premier parmi les grands : Cabanes ! Les wargameurs ne sont pas très gâtés (quoiqu'en fouinant bien), mais c'est promis, nos rubriques habituelles reviennent au prochain numéro. Avec un petit plus côté figurines... En ludotique, on ne s'étend pas trop. Juste un détour par Ultima IV qui nous a séduit en tant que joueurs. Et puis bien sûr les scénarios jeux de rôle, et les pages d'actualité : ça s'agite de partout, et pas qu'en France...

Didier Guiserix





Calendrier

Premier Salon des Jeux de réflexion au CNIT

Dépêchez-vous, il vous reste peut-être encore quelques jours jusqu'au 16 février, pour participer au plus important rassemblement annuel réunissant toutes les tendances du jeu de simulation, du jeu historique au livre-jeu en passant par le jeu de rôle et les « boardgames », qui font ces derniers temps un retour en force.

Et même s'il est trop tard pour participer aux divers championnats de France qui s'y déroulent (championnat de France de Wargame, ou de Diplomatie), des compétitions ont lieu chaque jour jusqu'au dimanche 16, que ce soit le parcours du ludophile de Jeux et Stratégies, les tournois de Baston ou de l'Oeil Noir.

L'occasion aussi de voir et d'hésiter entre les dernières nouveautés des éditeurs, qui assureront pour la plupart des démonstrations de leurs jeux devant les stands.

Jusqu'au **16 février,** dans le cadre du *Salon de la Maquette et du modèle réduit,* au CNIT à La Défense.

Belgique

Allez donc le **22 février 86** à Louvain-La-Neuve, au cercle Maphys, assister au **tournoi international de Donjons et Dragons.** Il est trop tard pour vous inscrire, mais pas pour assister à la démonstration de combat avec armes et armures médiévales. Renseignements entre 20 et 22 heures au 010/41.98.22. auprès de Bernard ou Nicolas.

La Guerre du Laser au Creusot

Fréquence 9, radio locale du Creusot, organise le dimanche **23 février** un **tournoi de wargame.** Un coup d'œil du côté des prix décidera sûrement les plus casaniers à se déplacer, jugez-en plutôt :

1er prix : une platine disque laser.

2ème prix : une chaîne Hifi portable.

Puis de nombreux wargames.

Renseignements auprès de Fréquence 9, 2 rue Traversière 71200 Le Creusot.

Grenoble

● Les **1er et 2 mars,** l'association club *Pays des rêves et des cauchemars* organise une **Rencontre des Grandes Ecoles,** à laquelle vous pouvez bien sûr participer. Le samedi aura lieu un tournoi de Donjons et Dragons (par équipe de 5) et le dimanche, initiation et présentation de plusieurs jeux de rôle. Pour en savoir plus sur ce tournoi, contactez Michel Pasquier, au 76.51.50.23.

● Le weed-end de Pâques **(29, 30 et 31 mars),** c'est le club *Alter Ego* qui organise un tournoi national (sur Advanced Dungeons & Dragons et l'Appel de Cthulhu), enrobé de moult activités, présentations de jeux inédits, démonstrations et parties d'autres jeux, figurines, etc..

Le Dragon Radieux est associé à cette manifestation qui, pour permettre sa dimension nationale, comprend une formule d'inscription « repas + nuit + jeu » tout compris.

Le tournoi aura lieu, pour être précis, à Lumbin, à 20 km de Grenoble. On en apprend plus auprès de Jean Marc Platret, au 76.47.42.34.

Fontenay-aux--Roses

Le club *Les envoyés de Mitra* vous invite **au tournoi des Equinoxes,** le samedi **8 mars 86** de 10 h à 22 h. Cette manifestation aura lieu au Chateau Laboissière, place du Général De Gaulle, 92260 Fontenay-aux-Roses, tél : 46.60.25.72. La participation sera de 30 F par personne, 25 sur présentation de ce numéro de CB, et gratuite pour les Maîtres de Jeu.

NOUVELLES DU FRONT





Super Gang

Le 8 mars, tournoi simultané de Supergang dans 6 villes de France.
Les familiers du *Plan d'Enfer* ont régulièrement l'occasion de participer aux tournois organisés par les créateurs du jeu. Sur les murs de leur repaire louche, sont placardés en permanence des listes détaillant les demi-sels, passant par les 3e ou 1er couteaux, jusqu'aux ennemis publics n° 1 (les plus rares).
Or, pas de raison que tout ça soit réservé à la seule pègre (ludique) parisienne ! Une fois les problèmes d'organisation surmontés, un premier test « en simultané » aura donc lieu entre six villes, reliées par téléphone.
Voici la liste des 6 villes avec leur contact :
— **Toulouse,** Association Mancal, 3 rue Jouxt-Aigues, 31000 Toulouse, tél. : 61.52.80.48.
— **Montpellier :** Pierre Cléquin, 5 rue Durand, 34000 Montpellier, ou Pomme de Reinette, 33, rue de l'Aiguillerie, tél. : 67.60.57.70.
— **Poitier :** Jérôme Pacaud, club Hexagonal 86, 95 Fbg du Pont Neuf, 86000 Poitier.
— **Metz :** Excalibur, 34, rue du Pont des Morts, 57000 Metz, tél. : 87.33.19.51.
— **Lyon :** Gérald Langlade, boutique Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay, tél. : 78.37.75.94.
— **Paris :** Le Plan d'Enfer, 27 rue du Chemin Vert, 75011, tél. : 43.38.26.25.
L'inscription est obligatoire et les néophites pourront s'entraîner (c'est conseillé !) avant le tournoi (renseignements auprès des contacts cités).

Strasbourg

Le CLAS organise, avec le concours des boutiques *La pyramide des Jeux* et *Philipert*, le dimanche **16 mars**, une grande manifestation jeux de rôles et wargames, au Centre Culturel de la Montagne Verte, 8-10 route d'Ostwald à Strasbourg. De 10 h à 18h, démonstrations et initiations, puis, à partir de 20 h, pour la modique somme de 10 F, les visiteurs pourront jouer aux jeux découverts dans la journée et mis à leur disposition. Renseignements auprès de Michel Kaag, au Centre Culturel.
Rappelons à l'occasion que le CLAS publie un zine intitulé *Ludokronik.*

Vitrolles

Signalé dans notre n° 30, n'oubliez pas le tournoi à la maison pour Tous, les 8 et 9 mars !

Mont de Marsan

Invitant tous les amateurs qui seraient dans les parages mais aussi sur leur ligne de train, *Les Seigneurs des Trois Rivières* vous propose le samedi **22 mars un tournoi AD & D** (niveau 4 et 8) au Chateau de Nahuques, de 10 h 30 à 24 h (les visiteurs seraient reconduits en voiture aux trains vers Bordeaux ou Paris vers 1h). Il vaut mieux s'inscrire par équipe de 5, mais les organisateurs tacheront de constituer des équipes avec les joueurs venus à titre individuel. La participation est de 25 F. Contactez Mr Benoit Escoubet, 218 av Pierre de Coubertin, 40000 Mont de Marsan (Association de Quartier St Médard, section jeux de rôle).

Coupe d'Europe de Jeu d'Histoire avec figurines

Pour la deuxième année consécutive, Paris sera le centre du Jeu d'Histoire avec figurines au niveau européen.
En effet, organisé par le club *Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien* et sous le haut patronnage de la *Mairie de Paris,* la seconde édition de la Coupe d'Europe de jeu d'Histoire avec figurines se tiendra sur deux jours pleins, les **10 et 11 mai 86,** à la salle des fêtes de la Mairie du 12e arrondissement, 130 av. Daumesnil (75570 Paris Cedex 12).
Cette année la compétition portera sur 3 périodes :
— l'Antiquité, règles « 6e édition WRG ».
— le Moyen-Age , règles « 6e édition WRG ».
— l'Empire, règles « Les Aigles + amendements ».
Allez nombreux soutenir les joueurs français face à leurs redoutables adversaires anglo-saxons et latins...
Pour tous renseignements ou inscription, contactez Laurent Claussmann, 77, av. de St Mandé, 75012 Paris.

Convention Ragnarok 86

Organisée les **27, 28 et 29 juin** par le Club *Loisir Dauphine,* elle regroupera des tournois jeux de rôle et jeux d'alliance, avec finale à Beaubourg ! Parmi les 100 000 F de prix prévus, une bourse de pièces d'or et une épée en métal argenté ! On peut présumer que la lutte sera âpre..
En attendant un programme détaillé dans un prochain numéro, sachez que l'inscription est de 30 F par Open. Tout renseignement au club Loisir Dauphine, 1 place De Lattre de Tassigny, 75775 Paris Cedex 16, Tél. : 45.05.14.10. poste 2437

Vacances ludiques

Il est déjà temps d'y songer : en juillet dans la région de Rennes, wargame nuancé de jeu de rôle ; première quinzaine d'août, en plein jeu de rôle dans une ferme fortifiée près de Morestel ; seconde quinzaine très figurine dans le Massif Central ou près de Bordeaux. Tout ça organisé comme chaque année par Alain Beaussant, Xavier Jacus et leurs amis. Contact, Xavier Jacus, 2 bis rue Gilles de Trève, 55000 Bar-le-Duc.

La Compétition Permanente Francophone

Visant à classer les joueurs de wargame à la manière du « classement ELO » des échecs, cette compétition (CPF en abrégé) est ouverte à tout club ou cercle de joueurs. Un système de carnet, à faire émarger par ses adversaires et un arbitre (faisant à intervalles réguliers l'aller retour entre joueurs et organisateurs) permet un suivi permanent du classement, qui sera publié chaque semestre. Un système de bonus valorise les parties jouées en tournoi.
Notons que ce système n'est pas établi par un club spécifique, mais par un groupe de joueurs des plus notables répartis dans l'hexagone, bien qu'elle soit soutenue (et son label protégé) par la Ligue Inter Club des Jeux de Simulation (LICJS), ainsi que Le Journal du Stratège et Casus Belli. Dans la liste des jeux homologués (qui couvrira la plupart des titres français et étrangers), on note la présence d'encarts de Jeux et Stratégie et Casus Belli.
Pour obtenir le règlement complet et le « BOAP », ainsi que le premier classement, il vous suffit de contacter Denis Hanotin, 35 Bd du Général Leclerc, 92110 Clichy.
A travers un bref extrait, voici comment se présente le BOAP, le « barème officiel » :

Nom du Jeu	Editeur	Epoque	Coeff.	Bonus
1870 (campagne)	JD	NAP	13	260
1870 (Scen. 1)	JD	NAP	10	100
1870 (SC.2.3.4.5.)	JD	NAP	11	140
France 44	COR	2GM	12	180
Objectif Tobruk	HER	2GM	12	150
Camp. de Russie	JS	NAP	10	50
Carigliano	CB	2GM	8	40

Manifs compte rendu



Masters de Dipomatie

Sélectionnés sur leurs résultats en tournoi, 14 joueurs participaient, le 12 janvier, à une compétition de « Diplo » dans les locaux du club AJT, à Paris. Alliances, trahisons et... prises de bec étaient de la fête. Un vainqueur incontesté : Laurent Taillandier, du club « Les Incorruptibles », déjà gagnant par le passé du Triathlon de Boulogne, entre autre.

A propos du 3e Triathlon Interclubs de l'Ile de France.

Après les râleries de joueurs dont nous faisions état dans le précédent numéro, quelques remarques de Catherine Lefebvre, du Fer de lance. *«... que penser des joueurs de jeux de simulation, pleins d'initiative pour défendre leur armée, leur personnage, et qui doivent être totalement assistés dans un tournoi ?*

Il ne leur manquait pourtant pas la « règle du jeu », le règlement ayant été envoyé aux clubs participants un mois à l'avance. Il stipulait par exemple que les wargameurs devaient ammener leur boite de jeu : le jour du tournoi, certains sont pourtant arrivés sans. Ils n'étaient pas au courant...

Et les « diplomates », donnant une belle démonstration de ce qu'est Diplo en refusant de jouer si l'on ne prenait pas leur système de notation (système qui n'est toujours pas mis noir sur blanc, et réservé aux seuls initiés). Il y a de quoi rester pantois.

Pour les jeux de rôles, les clubs organisateurs savent bien qu'il est difficile de noter ce style d'épreuve, ces jeux n'étant pas vraiment faits pour la compétition, et surtout dans la mesure où l'on cherche à favoriser l'aspect « rôle ». Il est tout de même curieux que ce soient toujours les même qui râlent. Enfin, espérons que l'an prochain, certains auront appris à lire. Avec l'ouverture du tournoi aux clubs de province, nous pensons trouver des joueurs plus responsables. »

Le 4e Triathlon aura désormais lieu les samedi et dimanche, sur des jeux français.

Des possibilités d'hébergement et des facilités de transport sont à l'étude. Avis aux intéressés.

Brocéliande

Rude week-end ludique à Champs-sur-Marne ce 18 janvier; on put y découvrir le samedi trois tables de Rêve de Dragon, une de Féerie et une seule de AD&D. L'événement fut la présentation par Martin Latallo d'un nouveau jeu de rôle : VE, dont le thème est l'univers de Jules Verne. Son grand succès, les joueurs voulant absolument recommencer une partie, nous fait attendre avec impatience une édition prochaine.

Grosse surprise pour Diplomatie : la partie se terminant par un match nul entre la Grande-Bretagne et l'Italie, un cas rarissime !

La nuit fut chaude avec la continuation de Rêve de Dragon, la projection d'Excalibur, des présentations de figurines. Enfin, on joua au boardgame Warrior Knights et l'on pu admirer les magnifiques dessins de la NEF et de CASUS BELLI.



Amiens. L'attraction, c'est les « Tractions ».

Amiens

Le 22 décembre 1985 fut organisé par *la Guilde des Saigneurs* d'Amiens un tournoi de « Gang des Tractions Avant » et « Féerie ».

Prochaine édition en mai 86. Renseignements auprès de Philippe Loiseau, 11 rue Philippe de Commynes à Amiens (80).

Convention Sup'Aéro-Insa VII

Les 7 et 8 décembre 1985 s'est déroulée à Toulouse la septième convention de jeux de rôles organisée conjointement par Sup'Aéro et l'Insa. Vingt deux équipes se sont affrontées sur des modules de Middle Earth Role Playing, AD&D niveau 5, Appel de Cthulhu, AD&D niveau 7 et Empire Galactique ; chaque équipe jouant trois modules dont obligatoirement le module de MERP.

L'équipe vainqueur du tournoi fut l'équipe de Météo, mais tous les participants eurent droits à des lots nombreux.

La prochaine convention est prévue pour le mois de mai 1986.

Renseignements : Maisonobe Luc, résidence 1 chambre 524, maison des élèves de l'ENSAE, 10 avenue Edouard Belin, 31400 Toulouse.

Démons & Co

80 passionnés et une salle comble pour un tournoi AD&D « relax », organisé le 5 janvier dernier par l'association *20 naturel.* L'enseigne du tournoi, *« bien peu ont survécu à l'épreuve du 20 naturel »,* ne décourageait pas les joueurs qui ponctuaient chaque jet de dé miraculeux d'un cri de victoire... 20 naturel oblige. Un seul regret : qu'elle était belle, l'héroïne du scénario, et que je fus désappointé en apprenant que cette douce créature était une succube !



Alençon

Naissance d'un club à la MJC d'Alençon, sise 2 avenue de Basingstoke, 61000 Alençon. Les heures de visite du nouveau-né se situent chaque samedi, de 14 à 18 h.

Calais

On y pratique tous les jeux de rôle et les principaux wargames. Pour tout savoir sur ce nouveau club, contactez Vladimir Pakhomov, au (16) 21.97.00.28, ou écrivez lui au 155 rue Descartes, 62100 Calais.

Ça tourne Elrond

Les fils d'Elrond ont établi leur campement près de **Macon**, au mini-club de La Chapelle de Guinchais (71570). A leur menu, AD&D ou D&D, Middle Earth, l'Appel de Cthulhu, Méga, Empire Galactique et autres. Le contact en est Ollivier Revillon, au (16) 85.37.40.70.

Rôle de Drame

A **Valenciennes**, le club *Rôle de Drame* vient d'emménager dans de nouveaux locaux : à la Maison des Associations, 159 rue du Quesnoy, 59300 Valenciennes.

Noyon

Dissimulés depuis deux ans derrière l'AJE (association de jeu d'échec), *la Ligue des Voleurs* vient de se démasquer. Pour plus de renseignement sur ce club, contactez Philippe Colin, 15 square de Lattre, 60400 Noyon, ou au (16) 44.44.35.26.

Or, Auch...

Sonnez le rassemblement. *La Ghilde* (avec un « h ») *des Aventuriers de Gascogne* ouvre ses portes à **Auch** (Gers).Des « bleus » aux confirmés, des rêveurs aux rationnels, le nouveau club recherche tout personne intéressée, de près ou de loin, par tous les jeux de rôle, d'aventure, par les wargames, etc... Un encadrement permet d'assurer l'initiation et le perfectionnement dans certains jeux. La Ghilde prévoit des « Grandeur Nature » et autres Killer. Tout renfort sera accueilli chaleureusement. Ecrire à Jean-Yves Destbon, route de Bayonne, 32000 Auch.

St-Dizier

Un élan perturbateur s'était glissé chez *Les Trappeurs d'Imaginaire*, et un petit rappel s'imposait. Donc, sous la direction de Patrick Daugé, les Trappeurs d'Imaginaire continuent leurs activités, et pour en savoir plus, il vous suffit de contacter Bruno Frérard, 15 rue Henri IV, 52100, St-Dizier (après 20 h, tél. : (16) 25.56.30.52).

Bar-le-Duc

Malgré ses multiples activités, Xavier Jacus a trouvé un peu de temps pour contribuer à la mise sur pied d'un club, *Les Chevaliers du Duc de Barre*. Ouvert à tous les jeux de simulation du rôle au wargame via toutes les nuances du genre. Contacter Xavier Jacus, 2bis rue Gilles de Trêve, 55000 Bar-le-Duc.

Korrigans

Le Cercle des Korrigans a commencé à fonctionner l'automne dernier, à Queven. On y joue tant à AD&D qu'à l'Appel de Cthulhu. Pour tout renseignement, adressez-vous à la Maison Communale, rue Jean Jaurès, 56530 **Queven**.

L'auberge du Troll farci ?

A Morlaix, *la Guilde des Egorgeurs de Trolls* recherche investigateurs, agents galactiques, aventuriers et toute personne assez folle pour affronter ses Meneurs de Jeu. Pour tout contact, Cyril Le Rolland, Pen an Allée, 29252, **Plouézoch** (tél. : 98.67.23.06).

St-Brieuc

Le club de jeu de rôle *Démons et Merveilles* invite tous les aventuriers intrépides en mal d'action à venir faire preuve de leur talent, tous les samedis après-midi.
Si vous vous êtes reconnu, prenez donc contact avec Bertrand Deltheil, 10 rue Elysée Reclus, 22000 St-Brieuc, Tél. : 96.78.30.76.

Montpellier

Après la création de la boutique « Les Jeux du Manoir », les clubs *les Maîtres du Manoir* s'ouvrent dans un petit dédale de caves, 1 rue des Ecoles laïques (bar de la rue de l'Aiguillerie) à Montpellier. Les clubs fonctionnent l'après-midi des mercredis, samedis et dimanches et les soirées des mercredis, vendredis et samedis. De Donjons et Dragons à Space Opéra, de Cry havoc à Squad Leader...

Montauban

Les Maîtres de l'Etrange hantent tous les samedis, afin de pratiquer AD&D et quelques autres, au 15 rue du Général Sarrail, 82000 Montauban.

Soyez Objectifs

L'association Objectif (assoc. loi de 1901) publie un journal mensuel, composé d'articles et d'un abondant courrier des lecteurs. Elle organise des parties par correspondance, et rassemble les joueurs isolés autour de Civilisation, Machiavelli, Monopoly, Football, Amirauté, Diplomatie mondiale (et bientôt classique, tout de même), Eylau, Cluedo, Aéropostale... L'inscription est de 70 F par an à Objectif, 12 rue du vignoble, 67360 **Gunstett**.

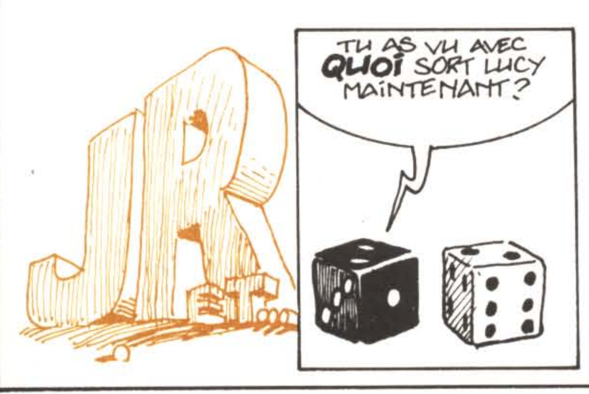
Ovins s'abstenir

Près de Mulhouse, pour tout dire à la MJC d'**Illzach**, sévissent les membres de *la Guilde des Saigneurs des Agneaux*... Se réunissant le mardi soir de 19 à 22 h, leur principale activité intellectuelle consiste en un massacre selon les règles du tres divers... Des filiales sont en cours d'organisation, dont *les Malades de la Stratégie et de la Tactique* (MST) et *les Saigneurs de l'Instruite Mentalité*.
Pour tout renseignement, contacter aux heures de bureau, D. Houlé ou R. Danard, élèves ingénieurs 2e année, ENSITM, il rue A. Werner, 68093 Mulhouse Cédex ; tél. : 89.42.46.22.

Boutique

Montpellier

Grosse nuance à apporter à l'information du numéro précédent : *le cerf blanc* ne clos ses portes qu'à mi-temps (ouvert de 14 à 19 h, sauf dimanche), durant ses travaux de réorganisation. Objectif principal : un rayon de dix mille figurines, du 110 mm au 15 mm ! Le rayon wargame sera axé sur les grands classiques ou les jeux d'initiation. Tandis que côté jeux de rôle, l'accent sera mis sur les titres moins connus.
Grand disparu de ce remembrement, le rayon jeux classiques, qui actuellement sont bradés (notamment les puzzles). *Le cerf blanc* se trouve 2 rue Chrestien (quartier rue de l'université) à Montpellier.









LES FRANÇAIS

Dernier Cercle

● **Le Pays des voleurs**, de Bruno Faidutti, module pour aventuriers des 2e et 3e cercles. Un scénario relativement simple où l'on doit faire preuve d'habileté au combat, mais aussi d'intuition/réflexion, ne serait-ce que pour penser à appeler un taxi (de chez Pégase & Co). L'auteur de Baston et le Dernier Cercle nous offrent aussi un second système de conversion multi-jeux plus souple que celui déjà publié.

● Pas encore vu au moment ou j'écris, **Le secret de Candéliar**, parution fin janvier. Profitons de l'occasion pour signaler le nouveau numéro de téléphone du Dernier Cercle : 76.87.23.12.

Editions du jeu d'histoire

● **Armées de la Terre du Milieu** est un must pour tout figuriniste amateur de Tolkien ou simplement de médiéval fantastique. Conçue pour permettre les rencontres en tournoi, notamment avec les joueurs anglais, cette règle reprend un travail similaire accomplit par d'importants clubs anglais (série A) mais décrit également les armées et leur budget sur un niveau nettement plus approfondi (série B) : *« ce n'est pas une armée elfe 1er Age, c'est l'Union de Maehros à Nirmaeth Arnoediad ; ce n'est pas une armée orc, c'est celle de Saroumane à Helm ou celle des armées du Mal à la Bataille des 5 Armées ».*
Disponible entre autres chez Jeux de Guerre Diffusion, 19 rue Jouffroy, 75019 Paris, tél. : 42.27.50.09.

Gallimard

Dans la collection *Le livre dont vous êtes le héros*, les parutions de février :

● **Série Quête du Graal :** nº 3, *les Portes de l'Au-delà*, Pip doit y refermer les portes du royaume des morts, d'où sortent les Dragons de bronze. nº 4, *le Voyage de l'Effroi*. Suite à une fausse manœuvre, Merlin envoie Pip dans la grèce antique...

● **Série Loup Ardent :** nº 3, l'*Ultime combat de la horde*.

● **Série Loup Solitaire :** nº 5, *le Tyran du Désert*.

Figurines

● **Bridge :** nouvelle marque française, fabriquant des modèles adaptés aux jeux de rôle édités par Jeux Descartes (Maléfices, Légendes...).

LES ANGLO-SAXONS

Avalon Hill

● **Gods of Glorantha**. Un supplément pour Runequest, où vous trouverez des détails sur 60 divinités, ainsi que des nouveaux monstres et sorts.

● Des précisions sur le mythique **Advanced Squad Leader**. Il s'agit d'un jeu du niveau « GI anvil of victory », avec des modifications notamment au niveau du mouvement et du combat. La présentation du jeu serait sous forme de classeur, où d'ultérieurs additifs (à commander par un système de coupons) pourraient s'insérer. Une version « De Luxe » est prévue, avec des cases au double format, permettant de jouer avec des figurines. Ainsi GHQ éditerait des « pochettes » contenant toutes les figurines nécessaires pour un scénario.

Chaosium

● C'est bien reparti pour Stormbringer, le jeu de rôle sur le thème d'Elric. Voici **Black Sword**, qui fait suite à *Stealer of Souls* et avec la même héroïne.

Figurines

● **Michael Moorcock** est à l'honneur avec une boîte de figurines comprenant les principaux héros de ses romans : Elric, Jerry Cornelius, Corum, Dorian Hawkmoon, etc...

● **Talisman :** là aussi en boîte, un assortiment de figurines pour remplacer les pions de ce jeu de plateau.

Games Workshop

● **Superpowers :** un jeu de plateau sur le thème de la lutte entre superpuissances, et de l'exploitation du tiers-monde.

● **Judgement Day :** titre mégalo bien dans le ton pour ce premier scénario du jeu de rôle Judge Dredd.

● **Street Fighter.** Fans isolés de Battlecars, ce scénario solo est pour vous.

GDW

● Bonne régularité de sortie des scénarios destinés au jeu de rôle « 3e Guerre mondiale » **Twilight 2000 :** les nouveaux s'intitulent *Black Madonna, Ruins of Warsaw*, et *Going Home*. Plus le « US Army Vehicle Guide ».

● En wargame, le nouveau titre de la série *Europa* sur la compagne de Tunisie est disponible, et répond au doux nom de **Torch**. Egalement : **Bundeswher**, dans la série *Assault* et **Persian Gulf**, quatrième de la série *Third World War*.

Panther Games

● Nouvelle compagnie venant d'Australie. Elle publie un jeu sur la guerre à l'Est de 1941 à 1945, son titre est **Trial of strenght**. Le jeu comprend 800 pions et deux cartes.

People's Wargames

● **Duel for Karkhov**, jeu opérationnel sur la contre attaque commandée par Von Mainstein contre Karkhov pendant l'hiver 1943.

ICE

● Deux scénarios pour Middle Earth Role Playing : **Thieves of Tharbad**, et **Goblin Gate**.

● Une nouvelle série, les **Middle Earth Solo Gamebooks** : cette fois vous êtes au cœur du vrai monde de Tolkien, avec deux titres qui semblent à première vue bien faits : *Legend of Weather Trops* et *Night of the Nazgul*.

Steve Jackson Games

● *Toon :* le jeu de rôle à la Tex Avery se porte bien avec un nouveau recueil de scénarios : **Silly Stuff**.

● Pour *Car Wars*, un nouveau kit d'extension, 8e du nom.

TSR

● Pour **Super Heroes**, un nouveau module : le MHAC7 *Concrete Jungle*.

● Les autres nouveautés du géant américain sont surtout des produits dérivés : **Greyhawk novel** (roman), **Art of Dungeons & Dragons** (recueil de dessins de Elmore, Easley et autres), ou **Dragon Lance Gift Set** (pour offrir).

● **Sirroco**, jeu tactique, type jeu de société, sur la guerre en Afrique du nord.

Victory Games

● **The Pacific War :** le retour du monstre. Un jeu sur toute la guerre du Pacifique, les pions représentent chacun un navire de ligne.

● **Mosby's raiders :** jeu en solitaire sur les guérillas sudistes durant la guerre de sécession.
A propos de solitaire, Victoy Games prépare un jeu de type Ambush sur la guerre du pacifique. Titre probable Battle Hymn.

West End Games

● Pour **Paranoïa**, dont on attend bientôt la version française, le délire continue avec un module intitulé *Send in the Clones*.

● Côté wargame, après Impérium Romanum (voir nos Têtes d'Affiche), voici **St Lô**, sur la difficile avance des Américains après le débarquement. Le jeu met l'accent sur les problèmes d'organisation des forces et de moral des troupes.

● **Air Cav :** jeu sur l'action des hélicoptères dans les conflits modernes.

● **Next War in Europe :** le traditionnel affrontement OTAN contre Pacte de Varsovie.



Dragon Radieux n° 2 *(40 p, 25 F)*

Prenez un couple d'enseignants, loin, là bas dans la montagne. Ils en ont eu assez d'être isolés des courants de la pensée ludique moderne, et ont décidé, avec leur propres ressources (ben oui, il en a des comme ça...) de publier une revue où les gens — pardon, les joueurs — pourraient dire ce qu'ils veulent. Ça donne un journal, faisant déjà peau neuve pour son second numéro, avec 4 scénarios pour toutes sortes de jeux et d'époques différentes, des nouvelles (vous croyez aux loups-garous à votre âge ? Moi oui) et des infos. Une maquette un peu dense, mais ça progresse, et le 3 sera certainement encore mieux. Allez les voir au CNIT, ils pourront vous en parler eux-mêmes.

Rêve de Dragon Le Miroir des Terres Médianes n° 2 *(48 p, 55 F).*

Autour du module central, « Au bonheur des Ziglutes », la partie aide au jeu s'élargit par rapport au n° 1. les sages Wertèbre et Kotyledon vous en disent plus sur la faune et la flore, et le Grimoire de Mélimnod révèle de nouvelles possibilités magiques. Une rubrique de réponse au courrier éclaire quelques points obscurs des règles. Enfin, le poster est du même auteur que la couverture du jeu, Ronsin.

Arcanes n° 1 *(28 p, 20 F)*

Sous une superbe couverture couleur et un « look » presque professionnel pour un premier numéro (couleur d'accompagnement, photocomposition), on trouve quelques articles, deux scénarios Heroic Fantasy multijeux, dont un redoutablement court, et l'ébauche d'un banc d'essai de jeux de rôle, comportant quelques erreurs et omissions, où le seul jeu à recevoir une critique entièrement favorable est Féerie, édité par les Elfes. Comme Arcanes ! Ah bon ?

Le Farfadet n° 1 *(30 p, 15 F).*

A priori, le Farfadet se voudrait plutôt magazine que fanzine. Bon, ce n'est pas gagné, mais ça démarre bien : j'ai aimé le plan commenté d'un chateau de « seigneur local ou perso fortuné », bref mais utilisable de suite et la table de rencontres urbaines (« Que font-ils donc », ou 100 bonnes raisons d'être là pour un PNJ), qui à elle seule peut générer des tas de situations savoureuses. Et le Killer qu'ils organisent sur Paris (La guerre des espions) avec l'Astrolabe et le Club Loisir Dauphine, risque de faire du bruit.

Chimère n° 4

Parution tranquille et régulière du zine de Stratège et Maléfices, l'un des clubs de Nantes. Toujours le même mélange d'humour et d'utile, et d'excellentes illustrations. Et c'est le moins cher : 5 F.

Vopaliec Jeux n° 74

Fanzine de commentaires de parties par correspondance, de Diplomatie mais aussi de Collapsar, le jeu de SF de Claude Bourlès, ou même de Cluedo. Abonnements auprès de Vopaliec, 26 Square des anciennes provinces, 49000 Angers.

White Dwarf 72

Numéro de décembre avec un Père Noël quelque peu barbare, un module AD&D (7-10) où les Dieux ont encore besoin des humains pour régler leurs problèmes et un autre « planant » de Call of Cthulhu à jouer en voyage seulement. Tout sur la génération d'aventuriers dans les jeux de rôle (acide mais réaliste...) et leur vie « hors aventure » et un premier volet (avec photos très jolies) sur la fabrication des dioramas.

White Dwarf 73

Un scénario de rêve (américain) pour Golden Heroes n'ayant pas le mal de mer (sous-titre : Super-Machin retourne deux fois sa veste...). Un très chouette module (4-9) couplé MERP-AD/&/D, avec « Role-Playing » obligatoire autour du Silmarilion, un vrai régal pour les joueurs et le maître (qui a le choix entre 4 fins différentes !). Les dioramas, tome 2, avec photos, Frissons garantis avec la suite des « Cultes Dieux Noirs » (WD 71) et la promesse d'un scénario dans le même métal pour Mars, restez bien couverts...



Best of White Dwarf Scénarios — volume III

Ah, j'étais sûr qu'il vous en manquait au moins un, sinon deux ou plus, des morceaux d'Irilian, la grande cité parue dans les WD 42 à 47. Non ? menteur ! En tout cas, ils sont venus, ils sont tous là, en beau, en grand, avec un plan de la ville, sur double page, en couleur et tout... Avec un très bon scénario qui commence comme une agréable promenade à la campagne pour des niveaux 3-6, la suite... Ce monument occupant 33 pages (sur 51 disponibles au total), il ne restait plus la place que pour quelques petits, mais intéressants, scénarios en complément : 3 pages de Call of Cthulhu pour archéologues débutants qui vont s'en prendre a des Deep Ones qui ne leur ont encore rien fait.

Un module pour « presque » débutants de 6 pages pour AD&D, de la série « Allez là-bas me chercher ce qu'on m'a volé ! ». Runequest est là, avec 4 pages d'un module en forme de Baston, tout y est, le troquet, les cannettes de bière cassées, même des Santiag' d'époque et des casques (pas homologués NF, mais bon !...), très rigolo pour introduire à des débutants les mécanismes de base du jeu. On finit par un Traveller de 5 pages où les aventuriers débutants aussi, vont passer pour des (censuré par la rédaction) s'ils ne font pas attention où ils mettent les pieds...

The Wargamer

Même avec une parution mensuelle, un peu en baisse, The Wargamer produit dans chacun de ses numéros des jeux intéressants et nouveaux.

Dans le n° 40, un jeu sur l'invasion de l'Angleterre par les Allemands pendant l'été 40 : *Fight on the beaches.* Son petit format le pose en concurrent du monumental *Their finest hour* de G.D.W, son prix aussi. Le jeu du numéro 41 a été créé par Vance Von Borries (Air assault on Crete, Kasserine, Drive on damascus) et s'appelle *O'Connors offensive ;* les mésaventures italiennes en Afrique du Nord en 1940.

Avec le jeu paru dans on numéro 42, The Wargamer rend hommage à S.P.I. en reprenant le thème de l'ancien « Battle For Germany », c'est-à-dire l'effondrement de l'Allemagne nazie, mais avec des règles plus complètes. Cela donne *End of iron dream,* un jeu stratétique, débutant en juin 44, avec les Anglo-Américains d'un côté, les Russes de l'autre et les Allemands au milieu. Le jeu du numéro 43 reste tout aussi classique que les précédents ; c'est *Wellington Vs Massena,* sur la bataille de Fuentes de Onoro.

Avec le numéro 44 on change d'époque et de latitude. *Mac Arthur : the road to Bataan* a pour sujet la campagne des Philippines menée à bien par l'armée japonaise en 1942. Le jeu du numéro 45 risque de n'intéresser que les Américains, il est consacré à cet épisode célèbre des guerres indiennes que fut Little Big Horn. Son titre est assez explicite : *Custer's luck.*

D'ici que ce numéro de Casus Belli soit sorti vous aurez surement eu le temps d'apercevoir le numéro 46. Le titre du jeu en encart n'est pas très explicite : *the strike south ;* mais je peux vous révéler qu'il s'agit d'un wargame sur l'offensive japonaise sur le sud est asiatique pendant les premiers mois de la guerre du Pacifique.

Strategy & tactics

Numéro 103 typiquement américain avec le jeu en encart : *The road to Vicksburg,* consacré à la bataille de Champion Hill. Les rubriques risquent tout de même d'intéresser les lecteurs français (pour peu qu'ils comprennent suffisamment l'anglais), comme cet article sur la guerre des Falklands, ou les variantes et scénarios qui sont donnés pour le jeu S.P.I. récemment réédité par T.S.R. : *Cobra,* the game of the Normandy breakout.

Fire & movement

Au sommaire du numéro 43 une monumentale étude du dernier monstre de la série Europa ; Fire in the East, mais aussi des articles sur Panzer Command de Victory Games, sur Holy Roman Empire, le jeu sur la guerre de trente ans publié dans The Wargamer n° 33, ainsi que sur Singapore, publié cette fois dans Strategy Tactics. A noter aussi dans ce numéro une rubrique spécial Origins 85.

WHAT'S YOUR GAME ?



Graham Staplehusrt & Trevor Mendham.

En ligne directe d'Angleterre, nos espions attitrés vous informent des derniers potins et nouvelles du monde du jeu anglo-saxon.

En ce début d'année, hormis la démission du ministre de la Défense, c'est le calme plat dans le domaine du jeu en Angleterre. Après la léthargie complète des fêtes de Noël et du Nouvel An, les gens semblent avoir du mal à se remettre de leur gueule de bois.

Les livres d'aventures en solitaire, comme *Fighting Fantasy*, représentent la partie la plus active du marché. Dans une liste parue récemment, des 100 livres de poche les plus vendu en GB en 1985, il n'y avait pas moins de 5 de chez FF. Pour fêter ça, et plus de 4 millions d'exemplaires vendus dans le monde, Puffin (l'éditeur) a l'intention d'offrir à Steve Jackson et Ian Livingstone un « Champagne breakfast » à l'hôtel Ritz de Londres. On peut se demander si les nombreux « nègres » du Duo Diabolique seront invités à partager les bulles et le caviar : il est en effet bien connu que Livingstone et Jackson n'écrivent que très rarement eux-mêmes un livre en entier...

Une note un peu dissonnante s'était pourtant glissée dans les préparatifs des fêtes de Noël, quand un ecclésiastique britannique s'était plaint de l'effet que pouvaient avoir certains de ces livres sur les enfants. Il semble qu'un jeune garçon ait fait des cauchemars à la suite de la lecture d'un ouvrage de Jamie Thomson où il était question d'un ninja empalé sur une lance. Ça a même été jusqu'à la télévision où ces livres ont eu, pendant les informations, plusieurs minutes de publicité gratuite qui ont certainement contribué à une augmentation appréciable des ventes pour Noël !...

Je me demande combien le pasteur avait été payé ?!...

A propos de bonnes ventes, il semble que le jeu de rôle « Judge Dredd » (GW) disparaisse des boutiques aussi vite qu'il est imprimé. Quelqu'un devrait peut-être trouver un meilleurs imprimeur ! les fanatiques anglais du jeu aiment bien celui-là parce que les exemples cités dans les règles utilisent les noms des plus célèbres joueurs du pays, il y a même un « Judge Mendham » (ho ! ho !). L'éditeur (Games Workshop) détient aussi la licence pour tous les autres personnages dessinés dans « 2000 AD », il risque donc d'y avoir d'autres jeux où sévissent des gens encore plus violents et destructeurs. Dans un autre domaine, plus léger, GW espère produire un JdR basé sur la célèbre BD Astérix, de Goscinny et Uderzo, qui devrait beaucoup plaire aux joueurs français (?).



Trevor vient tout juste de commencer une rubrique de nouvelles dans White Dwarf, ce qui lui donne accès à des tas d'informations sur les compagnies, les nouveaux produits, etc... Mais, du fait que White Dwarf appartient à Games Workshop, il n'a pas le droit d'y écrire tout ce qu'il sait, et c'est ici, dans « What's your game ? » qu'il va *TOUT* raconter !... Par exemple, vous avez peut-être remarqué qu'il n'y a plus de publicité pour les figurines Grenadiers dans WD ces derniers temps. C'est le résultat d'une véritable bataille juridique entre Grenadier et Citadel, détenteur de la licence pour la production des figurines « officielles » AD & D. Et comme Citadel, à travers Games Workshop et donc White Dwarf, a aussi virtuellement le monopole de l'information ludique en Angleterre, très peu de joueur sont au courant de cette guéguerre, et encore moins de ce qui l'a provoquée. L'argument de Citadel est que certaines figurines de la série Fantasy Lords de Grenadier sont en violation de leur licence. Bien sûr, Grenadier refuse cette accusation, en disant que leurs figurines sont inspirées d'originaux existant bien avant AD & D. Mais légalement, Citadel devait faire quelque chose contre Grenadier ce qui signifie que, jusqu'à ce qu'un jugement soit rendu, il ne peut plus y avoir de publicité pour Grenadier dans WD, ni même de mention concernant leurs produits (par exemple, Trevor n'est pas autorisé à parler d'eux dans sa rubrique...).

WD étant le magazine professionnel lu par la majeure partie des joueurs anglais, c'est un sâle coup pour Grenadier. Sans chercher à savoir qui a tord ou raison dans cette affaire, il est inquiétant de constater que Games Worshop puisse si facilement priver une compagnie de ses accès vers le public, et le public de ses accès à l'information *(et de nous piquer Astérix, alors ? ! NDLR)*.

On est en droit de s'inquiéter aussi de l'attitude de GW envers les distributeurs de jeux en France, qui pourrait conduire à des pratiques commerciales quelques peu douteuses. Nous espérons avoir plus d'informations à ce sujet la prochaine fois, et si vous, lecteurs, savez ou constatez quelque chose à ce sujet, n'hésitez pas à nous le faire savoir, via Casus Belli, pour pouvoir faire honnêtement la part des choses devant tout le monde...

Est-ce que vous jouez à Bushido ? Si oui, et si vous vous sentez capable d'écrire de bons scénarios (in English, of course) ça peut vous rapporter des sous. Fantasy Games Unlimited (FGU pour les intimes) et toujours à la recherche de contributions extérieures pour tous ces jeux, mais surtout pour Bushido parce qu'il semble que leurs auteurs habituels craquent un peu devant les problèmes de culture japonaise. Si votre scénario est accepté, vous recevrez des droits d'auteur tous les 6 mois après la publication. Pour plus de détails, écrivez à FGU. C'est Ral Partha qui a la licence de FGU pour produire les figurines « officielles » de Bushido.

Vous pouvez aussi tenter votre chance du côté de Iron Crown Enterprises pour les jeux Rolemaster et MERP. Ils cherchent des auteurs et comme MERP va être traduit en français, ça peut être très intéressant. ICE paie entre 600 et 2.000 $ par aventure ou module de campagne, mais attention leur standard d'écriture est très élevé.

Côté amateur, quelques changements à signaler dans les principaux zines : *Imazine*, journal plein d'humour et de contestation, a un nouvel éditeur, aggrégé de philo, et risque de devenir un des meilleurs fanzines jamais imprimés en Angleterre. Le plus populaire des zines de ces quelques dernières années : *Demon's Drawl*, produit par Jeremy Nuttall, dit le Kobold, disparaît, remplacé par un nouveau journal dont le but spécifique sera de développer un tout nouvel environnement de jeux et de campagne.

Pour finir, on peut mentionner, parmi les nouveaux produits, un jeu stimulant et hautement intellectuel édité par Victory Games/TM Games : « Dr Ruth's game of good Sex », pour deux à quatre couples. Les joueurs se déplacent sur un plateau, visitent des « Sex clinics » et doivent répondre à des questions sur leurs habitudes sexuelles et celle de leur partenaire. Le Dr Ruth est un sexologue américain qui, pendant ses émissions de télévision aux USA, donne des conseils dans sa spécialité, aux gens qui téléphonent. Si les lectrices de CB désirent tester ce jeu, Graham est généralement libre le week-end...

Gramham & Trevor

- **FGU**. Fantasy games Building - 240 Mineola Boulevard, Mineola, NY 11501, USA.
- **Imazine** - Matt Williams - 74 Grosvenor Road, Coventry. West Midlands, CVL 2FZ.
- **Jeremy Nuttal** - 49 Longdown Road - Congleton - Cheshire.

INTERVIEW

LES GENS qui font le Jeu : Jean-Pierre Pécau

La plus charmante des journalistes ! Les personnalités du jeu mises à nu ! Une interview choc !

Lucas Heal, journaliste reporter - aventurier à ses moments perdus -avait fait récemment connaissance de Jean-Pierre Pécau, personnage un peu bourru, au franc parler et aux idées hors du commun. Un soir, la curiosité professionnelle fut la plus forte...

« - Jean-Pierre, qui êtes vous réellement ?

- Tonnerre ! Un inventeur de jeux, bien sûr, qui s'est converti au commerce il y a de ça quatre ans. Mon job à Jeux Actuels est de choisir les jeux, de les commercialiser, de les tester, d'amender la règle; et aussi de prendre contact avec les imprimeries, maquettistes, etc...

- Votre métier, c'est un peu le prolongement naturel du créateur de jeux ?

- Taratata ! Ça a été l'OBLIGATION naturelle, il y a 4 ou 5 ans, de trouver, pour les jeux de simulation, des structures d'édition, de commerce, qui n'existaient pas en France à l'époque.

- Et ça vous laisse encore du temps pour inventer des jeux ?

- Ça ne me laisse malheureusement plus le temps de jouer, fiston, mais ça m'en laisse pour en inventer.

- On m'a parlé de l'An Mille qui paraît - il est prêt depuis deux ans... De quoi s'agit-t-il ?

- C'est un jeu de simulation économique et politique sur le Moyen Age français. Pour des raisons autres que commerciales que tu n'as pas besoin de savoir, garnement, il n'a pas encore été édité. Et à l'heure actuelle, je ne suis plus tellement certain qu'il serait intéressant de le publier : le jeu de simulation est une denrée extrêmement périssable.

- Ça dépend des jeux, non ? Sinon comment expliqueriez-vous le succès de Donjons et Dragons ?

- Mais, tête de mule, c'est parce que c'est Donjons et Dragons ! Par contre, un jeu de rôle nouveau est tributaire des autres jeux, des autres règles et du thème recherché. Un même jeu sorti 6 mois trop tôt ou 6 mois trop tard, n'aura pas le même succès.

- Comment avez-vous été mis en contact avec le milieu du jeu de simulation ?

- C'est avec le N°1 de Jeux et Stratégies, Tonnerre de Brest ! On avait été proposer, avec un copain, un jeu qui est sorti en encart quelques numéros après. Quand on s'est pointé à la rédaction, ils n'étaient même pas sûrs de sortir plus de quelques numéros ! Et moi, mille sabords, je n'avais absolument pas l'idée de travailler dans ce domaine.

- Vous faisiez quoi à l'époque ?

- J'ai sevi de nombreuses années comme pion, à surveiller des australopithèques dans ton genre, et puis j'ai enseigné l'histoire...

- Qu'aimez-vous alors dans le milieu du Jeu de Rôle ?

- Tout, sauf le milieu du Jeu de Rôle, mille millions de mille sabords ! A mon sens, je fais un boulot fabuleux, je crée quelque chose... encore que, attention : certains confondent trop souvent avec la création littéraire ou artistique en général. On se calme, les enfants ! C'est quand même vachement plus facile de créer un jeu de société que d'écrire la Comédie Humaine, Tonnerre de Brest ! On navigue dans un milieu qui se forme, un marché jeune où tous les espoirs sont permis, mais ça ne veut pas dire que le milieu du jeu de simulation soit le plus beau au monde. D'un autre côté, c'est plus calme qu'avant, car les gens n'ont plus les relations passionnelles du tout début; mais ça y perd en poésie et en grand Guignol...

- Voyez-vous un bon avenir pour les jeux de simulation ?

- Oui, très bon. Mais pas tels qui sont conçus maintenant. Il faut vraiment être joueur de club pour décider de passer 8h, 10h, 15h de son temps hebdomadaire sur une partie avec 500 pages de règles ! C'est un type de jeu archaïque, amené à disparaître. Les dernières productions sont plus simples : L'Oeil Noir, même s'il a été critiqué, par des ectoplasmes cannibales, est très bien pour le public qu'il vise : l'initiation des gamins à partir de 10-12 ans, qui passeront à des étapes plus compliquées. Il est beaucoup plus facile de créer un jeu de société hypercompliqué, ultra-simulationiste, truffé de tables dans tous les sens que de faire un bon sytème de jeu simple. Je refuse de faire partie de cette tendance qui prêche le réalisme à tout crin, genre : « je tombe d'un arbre de 5,40 m, par grand vent, sur une terre moyennement humide, ça me fait 3,7 points de dégâts ».. Ça ne sert à rien, ça donne même parfois de sacrées aberrations ! Ce qui est primordial, c'est l'ambiance, l'interprétation des rôles, la manière dont se déroule l'aventure.

- Vous êtes contre le tir des dés ?

- Ah les dés, je suis pour, absolument. Mais le dé, c'est « on gagne on perd », tant de chances sur le d6, pas plus.

- Et les articles parus dans la presse, sur la paranoïa des joueurs ? Personnellement je n'en parle jamais dans mes artic..

- Si, si, moi je le dis, je n'arrête pas de le dire, mille sabord.

- Mais, il s'agit de faits déformés, amplifiés et...



- Très bien ! Qu'ils parlent des « jeux qui rendent fou », de jeux « démoniaques » ! C'est terrible, ça, on va en en vendre un maximum ! A ton avis, comment a démarré D&D aux USA ? Pas en disant « youpi, youpi, ce sont des jeux très très gentils, hautement éducationnels et pédagogiques ». Ça fait fuir les gens. En fait, je pense qu'ils le sont, mais il ne faut pas le dire.

- Les « grosses boites » arrivent, ne pensez-vous pas qu'elles vont faire du tort au jeu et au milieu du jeu ?

- Maintenant qu'elles s'y mettent, elles vont prendre une place de leader, c'est évident; mais d'un autre côté, cela va aussi ouvrir le marché au grand public.

- Et si elles font trop « grand public » au niveau des règles ?

- Ce n'est pas parce qu'on a un gros budget, que ce qu'on fait va forcément être nul. Il faut simplement espérer que Gallimard, Schmidt et les autres qui ne tarderont pas à s'y mettre, embaucheront des gens capables de faire de bons jeux, pas des emplâtres soûlographes !

- Quels sont vos auteurs favoris, Jean-Pierre ?

- Mes auteurs favoris ? Lovecraft, Moorcock... Tolkien, je déteste. Ah, le sinistre crétin, le mal qu'il a pu faire à l'Héroïc Fantasy !..

- Et vos jeux préférés ?

- Battlecars, James Bond, l'Ultime Epreuve, Supergang (un monument du genre)... »

La soirée s'achevera sur une polémique enflammée entre Lucas Heal et J.P. Pécau, au sujet de l'auteur célèbre, placé sur un piédestal par l'un, voué aux gémonies par l'autre...

- Eh bien, au revoir, petit choléra, et rendez-vous au CNIT... c'est un banc d'essai que je te conseille de ne pas manquer... Il y aura là-bas tout un tas de petits flibustiers que tu pourras assommer de questions !

Créations ou collaborations de J.P Pécau :

- Les 7 Royaumes combattants, jeu de diplomatie et de simulation.
- L'ultime Epreuve, jeu de rôle simple avant la lettre.
- Baston
- La Compagnie des Glaces prévu pour les derniers jours du Salon de la maquette et du jeu.

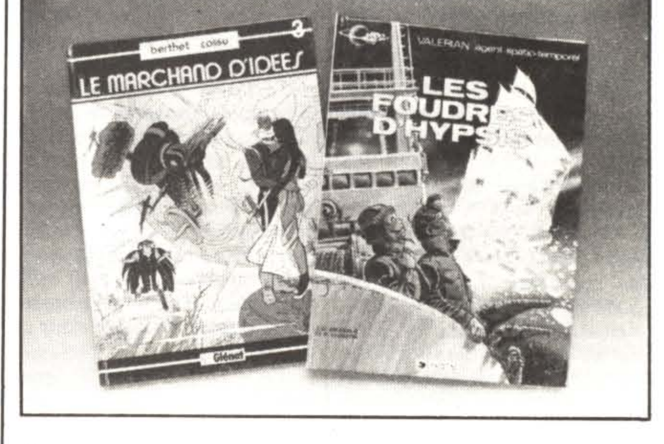
Prise de son : *Nancy Sénétaire*

Inspirations

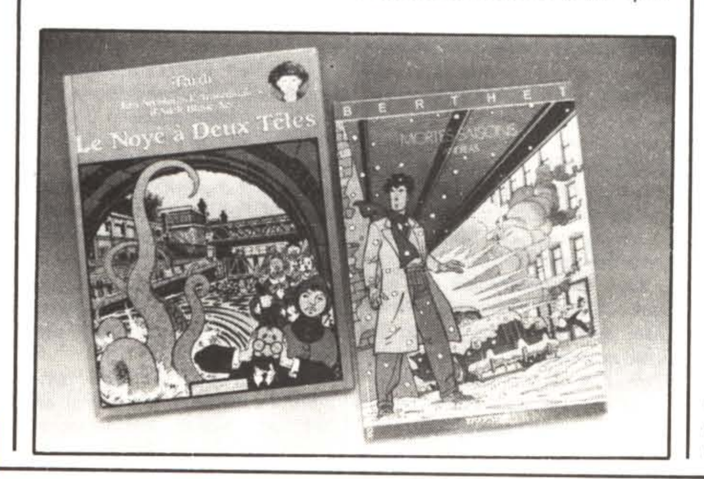
Jouer c'est bien ! Mais bien jouer, c'est mieux ! Si vous vous enfermez chez vous, pour faire des parties de 72 heures, et ceci trois fois par semaine ; il y a fort à parier que vous allez tourner en rond, vous répétez sans cesse, venir à bout de votre imagination. Sans parler de votre santé... Prenez donc le temps avec nous de découvrir les chefs d'œuvre de la science-fiction, de la bande dessinée, du cinéma et de la littérature en général. Vous ne le regretterez pas et vos futures parties en seront enrichies.
Pas de rubrique sur le sport, mais n'oubliez pas la devise : « un esprit sain dans un corps sain ».

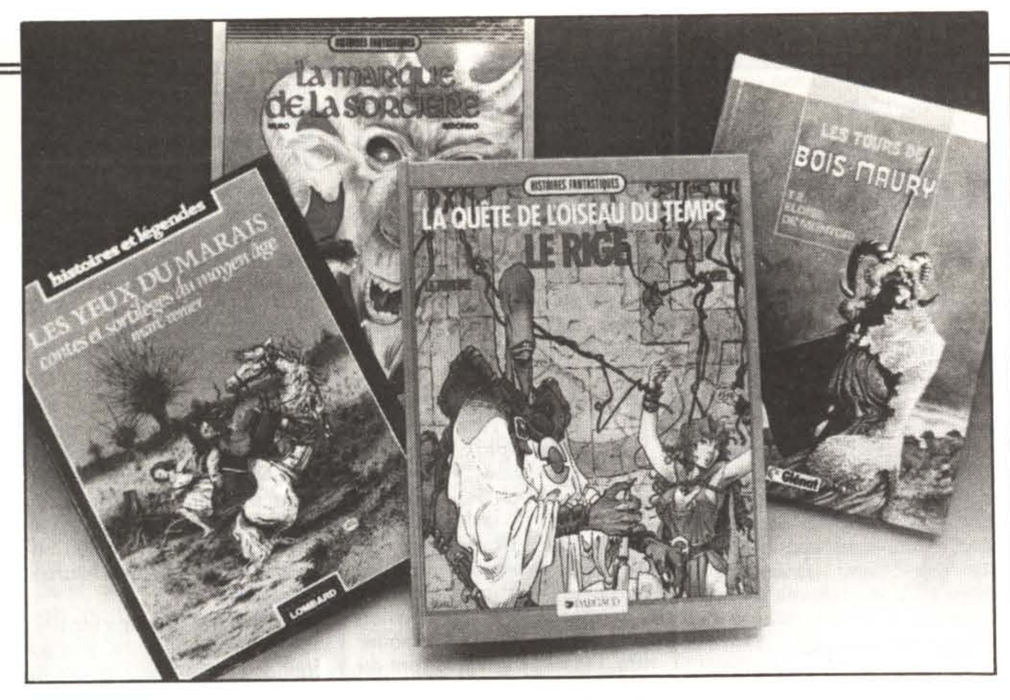


Suite ? Ben oui, ô fidèle lecteur à la mémoire courte, il y en avait déjà des BD dans CB (voir numéro 20) !!!
Mais c'était il y a longtemps, presque deux ans, et pourtant c'est le temps qu'il a fallu à Valérian pour résoudre, avec l'aide de sa très élégante copine Laureline, dans **Les foudres d'Hypsis** un petit mystère galactique intergratiné (ou le contraire) où les Sprounbigntz *(?vous êtes sûr, là...)* et Ralph découvrent les plaisirs de la Terre. Pour les uns, c'est la gueule de bois et pour l'autre, le fait que si les roses ont des épines, c'est pour se défendre, depuis toujours... Une vraie mine d'idées, cette saga intertemporelle pour les fans d'Empire Galactique, Mega, j'en passe et des étrangers aussi... (Chez Dargaud, par Mézières et Christin).
Autre mine dans le même genre, **Le Marchand d'Idées** promène ses dessins, un peu confus par moment, certes, entre des univers parallèles où d'immondes complots se trament, à grands renforts de pouvoirs psy et de mélanges mythologico-érotico-poétiques. Et sur la dernière page, on vous fait baver en promettant un tome IV intitulé *Le Dieu Rêveur* à paraître un jour. Dites-moi dans quelle discontinuité du temps il se cache et tous les Mega du monde se donneront la main pour aller le chercher, et vite en plus !...
(de Berthet et Cossu, chez Glénat)



Pour changer de genre, mais en gardant les mêmes, on retrouve Berthet, chez Dupuis cette fois, dans un album sans espoir : **Mortes Saisons**. Deux courtes histoires sur des scénarios d'Andréas (Rork, Cromwell Stone, Cyrrus) ; ce n'est pas du Cthulhu, mais ma santé mentale en a (encore) pris un coup et si vous avez envie de jouer à Maléfices, accrochez-vous à votre spiritualité, j'enlève le bas...
Mais ce n'est pas aussi grave qu'avec **Le Noyé a deux têtes**, de Tardi (chez Casterman) où on se demande qui, de la série des Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec ou du JdR qui sent le soufre *(j'ai encore dit Maléfices, comme c'est bizarre!...)* est l'œuf et qui est la poule. Une chose est sûre, la poule, ce n'est pas Adèle ; depuis le temps (6 volumes parus) que tout le monde veut la plumer, l'embrocher, la congeler, la ligoter, l'assommer, etc... Résumé : sortant de sa baignoire, notre héroïne part en rigolant à la recherche des véritables causes de la première guerre mondiale pendant que Brindavoine arrête de boire et fait connaissance avec les méthodes modernes de la police. Une histoire atroce et tentaculaire, je n'ai pas tout compris *(vous non plus, je parie)* et j'attends avec impatience la suite, dans *...Tous les monstres !* à paraître un jour... (détail important, Adèle - *quelle femme, ouaouh !...* s'est fait couper les cheveux).
Héroïc-Fantasy, Médiéval-Fantastique, toutes ces catégories confondues dans un dernier trimestre 85 plein de ces choses qu'on aime bien.





Des animaux d'abord, aux éditions du Lombard, où Marc Renier, malgré un dessin manquant parfois de précision et de « fini », nous dévoile **Les yeux du Marais**, dix contes et sortilèges, très courts, où la nature et la magie se mêlent pour faire de ce bestiaire du moyen âge le glaive d'une justice immanente *(sic !)*. Un livre de la collection *«Histoires & Légendes»* qui n'a rien à envier à la qualité des titres déjà publiés dans cette série. Bientôt un autre peut-être...

Du côté de chez Glénat, un tome 2 de la série **Les tours de Bois-Maury**, par Hermann *(mais si, vous connaissez, cherchez bien...)* nous décrit la rencontre d'Eloïse de Montgri *(quelle femme, ouaouh !...)* et du chevalier Aymar. En fait, c'est une sordide histoire qui se trame là, avec du feu, du sang, de l'amour, un crapaud, une poule, pas d'œuf,et des moutons, peut-être pas aussi doux que vous pouvez imaginer ! Un vrai récit pur et dur d'un moyen-âge qui ne rigolait pas tous les jours. C'est bien, mais j'avais quand même préféré la première partie.

Les meilleurs, je les garde pour la fin, tous les deux chez Dargaud, hasard ou pas, va savoir... Suite, où l'on reste sur sa faim, de « La Quête de l'Oiseau du Temps » de Letendre et Loisel, intitulée **Le Rige**. La quête en question ne progresse pas beaucoup, mais on en apprend beaucoup sur Bragon lui-même et notre pôvre Pelisse* se ramasse deux baffes magistrales, le bel inconnu aussi d'ailleurs mais il en a l'habitude, ou du moins il devrait... Fait notable pour les collectionneurs, Dargaud nous gratifie d'un tome III d'un format supérieur aux précédents, avec papier glacé, donc un meilleur rendu du dessin et surtout des couleurs. Dans la foulée, réédition des tomes I et II, mais pour le prix (56 F au lieu de 36...), on a le droit en plus à une douzaine de planches provenant de la parution d'une première version de la quête en noir et blanc dans un éphémère journal, il y a dix ans de celà... C'est très beau, mais ceux qui ont déjà investi dans le début de la série « petit format » hésiteront peut-être. Moi, j'ai craqué *(Petite annonce : cède, à prix « collectionneur », édition introuvable des tomes I et II, s'adresser au journal qui transmettra)*. J'allais oublier, Mara m'inquiète un peu dans cette histoire, elle devient... bizarre (oui, je l'ai dit, et alors !).

Et puis, tout à la fin, en vedette, mais pour deux inconnus (ou presque) un autre album de la série *« Histoires Fantastiques » :* **La Marque de la Sorcière** de Muro et Redondo. A noter que Muro n'est autre que le Harriet de la série « Justin Hiriart » et que Redondo alias Rotundo a troqué sa plume de scénariste (le pêcheur de Brooklyn) contre celle de dessinateur. L'histoire se passe en plein Pays Basque, pendant l'Inquisition et ça ne rigolait pas à cette époque... Porter une coiffe traditionnelle, (interdite par la loi) et boire du cidre (extrait du « fruit du Diable »), étaient entre autres des crimes. Très peu d'hommes dans cette histoire et pas vraiment sympathiques alors que les femmes, à par une ou deux, peut-être... ouaouh !!! *(oui, je sais, je dois être un peu maniaque)*. De vraies héroïnes, ni greluches, ni trop musclées, des femmes, quoi, pas des « faire-valoir » ... C'est le genre de truc dont faire cadeau à votre meilleur copain, s'il ne croit pas aux sorcières, ou à une copine, juste pour lui faire plaisir. C'est beau comme tout et ça sent à peine le soufre, non je n'aime pas que les histoires sordides...

André Foussat

Avec la complicité de la Librairie ALBUM - 8, rue Dante -75005 Paris.

* *Quelle femme, ouaouh !...*

inspi-bouquin



Seconde livraison de la collection *Fictions* des éditions *La Découverte,* qui continue à s'inscrire dans le créneau de la jeune SF américaine. **Neuromancien**, de William Gibson, dont c'est le premier roman, a reçu les trois prix les plus importants des USA : le Nebula, le Hugo et le Philip K. Dick Memorial Award. Ce qui n'était que justice : ce livre étonnant, reposant sur l'idée d'une informatique où l'on programme les ordinateurs par la pensée — ce qui donne lieu à de très belles mais un peu abstraites descriptions —, est certainement ce que les Etats-Unis nous ont donné de mieux depuis un bon bout de temps. Poésie de la technologie — sans toutefois en rejeter les mauvais côtés —, idées amusantes ou inquiétantes, postulats délirants mais crédibles habillent ce livre au rythme endiablé qui se lit d'une traite et duquel on sort assommé par une telle débauche d'imagination. La première phrase peut donner une idée du style surexcité et parfois surréaliste de l'auteur : *« Le ciel au-dessus du port était couleur télé calée sur un émetteur hors service ».*

La musique du sang, de Greg Bear, bon roman non sans faiblesses qui aurait gagné à être plus court. Tiré d'une nouvelle parue dans *Univers 1985,* qui a obtenu les prix Hugo et Nebula — cette collection offre décidément beaucoup de titres primés Outre-Atlantique —, **La musique du sang** est à recommander à tout amateur de hard science, bien qu'il se situe à la limite du genre.

Ailleurs & Demain, chez Robert Laffont, poursuit sa politique d'auteurs en publiant Frank Herbert, Michel Jeury et Michael G. Coney, un auteur dont on commence enfin à reconnaître le talent. Du Jeury, **Le jeu du monde,** je ne vous dirai rien puisqu'il a fait l'objet d'un article spécial et d'une interview dans l'avant dernier Casus Belli. **Les hérétiques de Dune,** cinquième tome d'une des séries les plus célèbres de la SF moderne, est bien plus intéressant que les deux volumes précédents. Herbert ne s'est pas vraiment renouvelé, mais il a réussi à injecter suffisamment d'idées nouvelles pour donner un nouvel essor à cette série qui risquait de s'essouffler.

La locomotive à vapeur céleste, par contre, constitue le premier volet d'une trilogie signée Michael G. Coney qui semble promettre énormément. Le contenu est aussi bizarre que le titre. Je ne me risquerai pas à essayer de résumer ou de présenter une histoire aussi forte, ambitieuse, complexe et originale. On est loin des Coney précédents, bons ou très bons romans. **La locomotive à vapeur céleste** a tout d'une œuvre grandiose, superbement écrite, très bien traduite qui — et, pour une fois, le dos de couverture a entièrement raison — rappelle aussi bien Cordwainer Smith que **Radix**, le livre-univers d'A.A. Attanasio précédemment publié chez Laffont. Les MJ expérimentés en tireront certainement d'excellents scénarios pour MEGA et sauront utiliser l'idée des aléapistes, qui reprend et prolonge le fameux thème du temps arborescent aujourd'hui, couramment accepté. Je salive à l'idée qu'il reste encore deux volumes à publier !

La collection *Galaxie-Bis* des *Nouvelles Editions Opta* a achevé en quatrième vitesse la réédition des **Aventures uchroniques d'Oswald Bastable,** de Michael Moorcock, dont je vous avais touché un mot dans le dernier numéro, à l'occasion de la publication du premier titre. Les deux suivants sont du même tonneau. Aussi bien **Le léviathan des terres**, avec son univers belliqueux, que **Le Tsar d'acier**, qui rattache ce cycle au reste de l'œuvre de Moorcock, sont marqués par la terreur de la Bombe et constituent deux variations uchroniques fascinantes. L'aspect « roman d'aventures début du siècle » est en fait un piège pour le lecteur qui, croyant s'embarquer dans une histoire aux relents victoriens, se retrouve confronté à des problèmes bien actuels. **Le voyageur de la nuit,** de C.J. Cherryh aurait pu avoir de la classe avec une telle idée de départ — une « rencontre du troisième type » plutôt bizarre — mais sombre dans la facilité. On ne tarde pas à s'ennuyer et à être irrité par la manière — facile — de noter les noms des extraterrestres ((()), === ou encore ————. L'art et la manière de gâcher une idée intéressante. Dommage.

NéO, je l'ai déjà dit dans ces pages, prend rarement des risques. On trouve dans les dernières livraisons deux Rider Haggard — **Eve la Rouge** et **La nuit des pharaons** —, trois Robert Howard — **Sonya la Rouge, Les habitants des tombes** et **Le tertre maudit** — et trois Jean Ray/John Flanders — **Le carrousel des maléfices, La brume verte** et **Les derniers contes de Canterbury.** Point n'est besoin de critiquer ces titres qui trouveront de toute façon acquéreur, ces trois auteurs possédant nombre d'inconditionnels. Si vous n'en connaissez aucun, **La nuit des pharaons, Sonya la Rouge** et **Les derniers contes de Canterbury** vous donneront une idée assez précise de ce dont ils sont capables. On ne peut pas non plus dire que *NéO* soit téméraire en publiant **L'homme qui criait au loup**, un excellent recueil de nouvelles de Robert Bloch, l'auteur de **Psychose**, l'un des maîtres américains de l'horreur et du fantastique. Ce recueil, son quatrième dans la collection, présente un échantillonnage de textes allant de 1936 à 1980, dont certains sont purement géniaux — je pense à l'halluciné *Esclave des flammes,* à l'atroce nouvelle donnant son titre au volume, au percutant *La double chute* (une short-story, à chute bien entendu) et au cruel mais hilarant *Négritude.*

Le djinn, de Graham Masterson, devrait satisfaire ceux qui font de l'horreur leur lecture de chevet. Suspense, magie noire, épouvante — de quoi alimenter une bonne partie de l'appel de Cthulhu. Les deux derniers titres, enfin, sont signés Clark Ashton Smith, un auteur dont *NéO* a l'intention de publier l'œuvre intégrale en sept volumes. Smith est un auteur intéressant, parfaitement représentatif de l'entre-deux guerres et de ses pulps, mais tout n'est pas du même niveau. Certains textes poético-fantastiques ont plutôt mal vieillis — **Sadastor**, par exemple, est parfaitement grotesque —, alors que d'autres, comme la splendide **Cité de la flamme chantante,** restent tout à fait lisibles — et même superbes. Globalement, **L'île inconnue** est bien meilleur qu'**Ubbo-Sathla**. Là encore, de quoi alimenter divers JDR, surtout L'appel de Cthullhu et D&D. De plus, les livres de *NéO* sont beaux — grand format, couverture de Nicollet — et pas chers du tout.

Dans la collection *Le Miroir Obscur,* qui se consacre au polar, *NéO* entreprend l'édition de dix recueils de nouvelles de Frederic Brown, l'humoriste fou de la SF qui a pondu quelques-unes des intrigues policières les plus tordues qui soient. **Qui a tué Grand-Maman ?,** bien que contant l'histoire d'un amnésique qui a peut-être commis un meurtre, sujet plutôt tarte à la crème, est un excellent exemple de ce que peut donner Brown au mieux de sa forme. Bien mené, plein d'humour et pervers à souhait. **Concerto pour flûte et mitraillette,** premier recueil de la série annoncée, n'est pas triste non plus. Des nouvelles percutantes et efficaces, en général rigolottes comme tout et contant des histoires dingues, dingues, dingues, toutes nanties de chutes à vous couper le souffle.

Deux titres chez *Presses-Pocket*, un inédit et une réédition. L'inédit était plutôt attendu, puisqu'il s'agit des **Démons de Jérusalem**, troisième volume de la série des **Colmateurs** dûe à la plume de Michel Jeury. Les deux premiers, **Cette Terre** et **Le vol du serpent**, étaient de haut niveau, le troisième l'est aussi, même si l'on désespère de connaître la vérité sur les divers groupes qui semblent se disputer l'ensemble des univers. Il faudrait des pages entières pour citer ce que recèlent ces trois volumes : un univers où l'empire britannique a atteint un dévelopement jamais vu, un autre où Ronald Reagan est resté acteur et où John Wayne a été élu président des Etats-Unis, un autre où les Croisés ont atteint l'Australie au XIIe siècle... Cette série, comme celle d'Oswald Bastable fourmille d'univers où situer une partie de MEGA. **Epées et brumes**, troisième titre du fameux **Cycle des épées** de Fritz Leiber — précédemment publié au *CLA* et chez *Temps Futurs* —, offre un échantillonnage assez impressionnant de décors, de personnages et de situations pour D&D ou tout autre jeu d'heroic fantasy. Une réédition qui s'imposait. Ce cycle est presque l'égal de celui d'Elric le Nécromancien. Il est difficile d'oublier Fafhrd et le Souricier Gris, étrange couple errant dans un univers barbare.

La collection *Superlights* — sponsorisée par Philip Morris, oui, vous avez bien lu ! — des *Presses de la Cité* est une habituée des rééditions et des publications d'œuvres mineures d'auteurs majeurs. **Le bal des schizos**, de Philip K. Dick, appartient à la première catégorie. C'est un « petit » Dick, intéressant mais qui souffre d'avoir été écrit trop hativement et de traiter un thème que Dick avait déjà remarquablement développé auparavant. **Silver Grandcœur**, de Philip José Farmer, se rattache à la seconde catégorie. Un roman d'aventures uchroniques endiablées qui ne vole pas haut — comme les dirigeables qui y occupent une place importante — mais se laisse lire à condition de passer sur une traduction ne crachant pas sur la vulgarité. *Les Presses de la Cité* viennent également de publier la novellisation de **Retour vers le futur**, à laquelle il manque le punch et l'humour du film, et **Terre, champ de bataille**, de L. Ron Hubbard, première partie d'un énorme roman qui est également, paraît-il, le premier volume d'une décalogie ! Hubbard était un auteur honnête dans les années 40 mais, depuis, il a fondé la fameuse « Eglise de Scientologie » qui fait ces temps-ci les gros titres de l'actualité et s'est apparemment servi de la secte pour promouvoir son livre, lequel n'est qu'une banale histoire de guerre entre humains retournés à la sauvagerie et extraterrestres caricaturaux. J'ai caressé un instant l'idée de passer sous silence la parution de ce livre, puis j'ai décidé qu'il fallait au moins avertir les éventuels lecteurs de l'identité de Hubbard, même si le livre, sans grand intérêt, n'a rien d'un prospectus pour la Scientologie. Voilà qui est fait.

Chez *J'Ai Lu*, réédition du **Château de Lord Valentin**, de Robert Silverberg. Un gros roman en deux volumes plutôt bien fait et intéressant mais loin des œuvres maîtresses de cet auteur. A lire pour se distraire et pour piocher des idées utilisables dans n'importe quel jeu de rôle de SF ou d'heroic fantasy. Majipoor, le monde gigantesque à la surface duquel le livre se déroule, est un décor rêvé pour Empire Galactique. **Rhialto le merveilleux**, dernier roman de Jack Vance, possède toutes les qualités qui ont fait la renommée de cet auteur : humour, écriture déliée, histoire pourvue de multiples rebondissements et descriptions habiles d'us et coutumes bizarres. Rien de neuf mais c'est si sympathique qu'on en redemande encore et toujours.
Enfin, deux polars intéressants, **Le quatre de cœur,** d'Ellery Quenn, vision sarcastique d'Hollywood avant la guerre, et un William Irish un peu oublié, **L'ange noir**, enquête à suspense menée par une femme, que je vous recommande chaudement. Pendant que j'y suis, *J'Ai Lu* vient de rééditer **Fletch**, de Gregory Mc Donald, duquel est tiré le film **Fletch aux trousses**. Je ne sais pas ce que vaut le film, mais le roman est à hurler de rire. L'adapter pour l'appel de Chtulhu serait une idée typique d'un schizophrène délirant à tendance paranoïaque cyclothymique — mais toutefois réalisable.

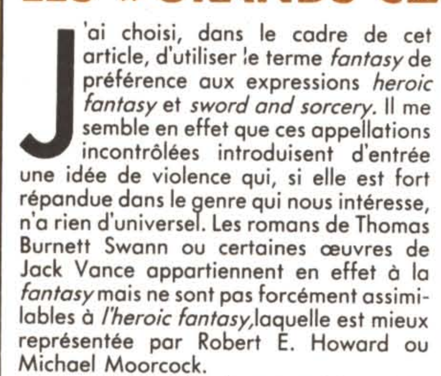
Chez *Denoel*, la collection *Présence du Futur* suit son bonhomme de chemin avec la publication en deux volumes de **A travers la mer des soleils**, de Gregory Benford, suite de **Dans l'océan de la nuit** (voir CB no 26). Un vaisseau spatial découvrant une planète aux habitants plutôt surprenants, une Terre aux océans envahis par d'étranges et cruelles bestioles extraterrestres... De la hard science intelligente, par moment un peu ennuyeuse, témoignant d'une ampleur de vision assez étourdissante. Benford est plus « terre-à-terre » que Coney, par exemple, mais cette attitude accordant une part importante à l'élément humain débouche sur des prolongements inattendus. **Kosmokrim**, de Jacques Barberi, est le premier recueil d'un auteur connu pour son approche très littéraire de la SF. Les textes qui y sont contenus diffèrent nettement entre eux, mais Barberi fait preuve d'une telle *continuité d'images* qu'on finit par réaliser qu'en fait toutes les nouvelles sont liées. Ce recueil constitue un tout et il est difficile d'en extraire un texte privilégié plutôt qu'un autre. Ma préférence va à *Drosophiles* mais il ne peut s'agir que d'un avis personnel. Un auteur à suivre.

Je vous ai parlé des deux recueils de Clark Ashton Smith publiés par *NéO*. Or, justement, les *Presses d'Ananké* viennent de consacrer à cet auteur peu connu un dossier très complet, avec nouvelle, bibliographie, études, fragments inédits, etc. Un document très utile au MJ désireux d'aborder l'univers de Smith. (Il y a même une carte !). Ces mêmes Presses ont fait paraître diverses plaquettes, dont une bibliographie de Robert Howard, une autre de Ramsey Campbell — un auteur d'horreur qui va faire parler de lui —, et éditent **Melmoth**, copieux fanzine d'information qui est le complément fantastique du travail effectué par **Yellow Submarine** (lequel est surtout consacré à la SF). Enfin, Jean-Luc Buard, responsable des Presses, et Xavier-Legrand Ferronnière éditent **Le Chat Murr**, une très jolie revue qui a déjà présenté un dossier William Hodgson, des fac-similés d'articles concernant le fantastique et plusieurs anthologies au contenu très variable, mais souvent excellent. N'ayant pas la place de vous donner le détail de ces innombrables publications, je vous renvoie à :
Jean-Luc Buard, 23 rue du Léon, 78310 Maurepas. Qui saura vous renseigner, et je rappelle que « Yellow Submarine » est édité par : Bruno Bordier, 202 rue de Pessac, 33000 Bordeaux. Que l'abonnement pour 6 numéros ne coûte que 24 francs et qu'il s'agit de fanzine SF le mieux informé de France.

Le jeu de rôle sera-t-il un genre littéraire d'ici quelques décennies ? Augurant un tel avenir, **Science Fiction no 5**, sous titré France XXIe siècle, recèle un scénario solo dû à François Nedelec : *la Crise, ou construisez vous même votre avenir.* Finies les aventures en quête de pouvoir : vous l'avez déjà. Votre problème, en tant que président de la république, est de le garder aux prochaines élections. Et pour cela, vous devez au bout du compte, apparaître comme « l'homme à élire », que ce soit par vos prouesses ou à l'esbrouffe. Sinon, pire que la mort, « votre septennat sombre bien vite dans l'oubli ».
Cet événement remarquable ne doit pas dissimuler le reste de la revue, où alternent essais et nouvelles sur les rapports entre science et fiction face au « choc français du futur ».

Roland C. Wagner

Rétrospective: Toute la «Fantasy»



PREMIERE PARTIE :

LES « GRANDS CLASSIQUES »

J'ai choisi, dans le cadre de cet article, d'utiliser le terme *fantasy* de préférence aux expressions *heroic fantasy* et *sword and sorcery*. Il me semble en effet que ces appellations incontrôlées introduisent d'entrée une idée de violence qui, si elle est fort répandue dans le genre qui nous intéresse, n'a rien d'universel. Les romans de Thomas Burnett Swann ou certaines œuvres de Jack Vance appartiennent en effet à la *fantasy* mais ne sont pas forcément assimilables à *l'heroic fantasy*, laquelle est mieux représentée par Robert E. Howard ou Michael Moorcock.

La première partie de cet article qui en comptera trois, établit un panorama — nullement exhaustif — de la *fantasy* des débuts, de la fin du XIXe siècle à la parution du *Seigneur des anneaux*, en 1953. Ceux qui désireraient plus de précisions peuvent se reporter à *« l'Histoire de la science-fiction moderne »* de Jacques Sadoul.

L'époque

Le premier auteur de *fantasy* reconnu est William Morris, un auteur anglais des années 1880-90 dont aucun titre n'est, à ma connaissance, disponible. Sir Henry Rider Haggard, son contemporain, est bien mieux connu en France, puisqu'il s'agit de l'auteur de **She** — plagié par Pierre Benoît dans « L'Atlantide » — et des fameuses « Mines du Roi Salomon » popularisées par Hollywood. Ensuite apparaissent Lord Dunsany, avec **La fille du roi des elfes**, puis, aux Etats-Unis, Edgar Rice Burroughs qui, en-dehors de Tarzan, a également donné naissance à John Carter, « le conquérant de Mars » et à d'autres héros moins célèbres. Mais la *fantasy* n'avait pas encore éclos en tant que genre distinct et le grand auteur des années 20, Abraham Merritt, reste dans le cadre traditionnel des aventures exotiques, alors que Lovecraft développe une œuvre personnelle et inclassable, bien connue des amateurs de L'appel de Cthulhu.

Les années 30 sonnent l'heure du renouvellement. Sous la plume d'auteurs comme Robert E. Howard, Catherine L. Moore, Stanley G. Weinbaum ou Clark Ashton Smith apparaissent des héros et des univers typiques de ce que sera la *fantasy* par la suite.

A cette époque, cependant, *fantasy* et *space opera* faisaient bon ménage. Il suffit de lire les premières aventures de Flash Gordon par Alex Raymond ou celles de Northwest Smith par Catherine L. Moore pour s'en convaincre. Tendance s'aggravant dans les années 40, avec la domination d'*Astounding Science-Fiction* sur le marché américain. Cette revue, dirigée par John W. Campbell, fondateur de la *hard science*, eut une énorme influence sur la SF. La *fantasy*, au bout du compte, en sortit « pervertie », les textes les plus intéressants étant le fait de Leigh Brackett, Edmond Hamilton — par ailleurs mari et femme — ou A.E. Van Vogt qui sut marier *hard science* et *fantasy* dans des ouvrages comme **Le livre de Ptath, L'Empire de l'atome** et sa suite **Le sorcier de Linn,** qui font appel à certains éléments et situations typiques de la *fantasy* dans un cadre n'excluant pas la technologie. Imaginez, pour vous faire une idée, de jouer un scénario pour Empire Galactique avec les règles de D & D ou le contraire...

Mais Hiroshima et le subit revirement que va provoquer l'utilisation destructrice de la science vont peu à peu changer tout cela ; lorsque paraît ce classique immortel qu'est **Le seigneur des anneaux,** la *fantasy* traditionnelle agonisante n'attend plus que d'être renouvelée. Ce que je vous conterai dans la seconde partie : *Du seigneur des anneaux à la fantasy psychédélique.*

Les initiales FSFA désignent la collection « Fantastique, Science-Fiction, Aventures » des éditions NéO et les initiales AF la collection « Aventures Fantastiques » des éditions Garancière.
J'Ai Lu rééditant sans cesse bon nombre de titres épuisés de son catalogue, il m'a été impossible de préciser si les volumes que j'ai cités dans cette bibliographie sont disponibles ou non.
On peut trouver les ouvrages des éditions Antarès dans certaines librairies spécialisées, mais le plus simple est de leur écrire : La Magali, Chemin Calabro, 83160 La Valette.
L'adresse des Presses d'Ananké est la suivante : Jean-Luc Buard, 23 rue du Léon, 78310 Maurepas. Le dossier C.A Smith vaut 30 francs en édition ordinaire et 45 francs en édition luxe (papier vergé).

Les bouquins

La bibliographie ci-dessous reprend les principaux titres et auteurs cités dans cet article. J'ai agrémenté chaque rubrique d'un bref commentaire afin d'aider votre choix. L'édition indiquée est, dans tous les cas, la plus récente. La présence d'un astérique signifie que le titre en question est épuisé et, donc, difficile à trouver. La mention LP signifie qu'il s'agit d'une édition en poche ou demi-poche (moins de 40 francs). On verra également certains titres — généralement des anthologies — qui ne recèlent pas uniquement des textes de *fantasy*, ils sont signalés par la mention $.

SIR HENRY RIDER HAGGARD

— *La fille de la sagesse* (LP) — NéO FSFA nº 31.
— *Aycha* (LP) — NéO FSFA nº 47.
— *Aycha et Allan* (LP) — NéO FSFA nºs 57 & 58 (2 tomes).
— *She* (LP) — NéO FSFA nºs 67 & 68 (2 tomes).
L'œuvre maîtresse de Rider Haggard. Une tétralogie passionnante dans la grande tradition des aventures exotico-fantastiques. Décors, personnages, situations innombrables.
— *La fleur sacrée* (LP) — NéO FSFA nºs 75 & 76 (2 tomes).
— *Le dieu jaune* — Garancière AF nº 3.
Deux exemples d'aventures dynamiques mais un peu plus datées que la tétralogie. On trouve une dizaine d'autres titres, dont certains hors genre, chez Néo.

LORD DUNSANY

— *La fille du roi des elfes* (LP) Denoel PdF nº 206
Un roman plus proche du merveilleux que de la *fantasy*, intéressant pour une aventure paisible de D & D.

EDGAR RICE BURROUGHS

—*Le Cycle de Pellucidar* * (7 titres) — Editions Temps Futurs.
Les aventures de David Inès à l'intérieur de la Terre. Peuplades bizarres — comme ces hommes dotés d'une queue —, décors hallucinants — un satellite intérieur. A noter qu'on retrouve le personnage de Tarzan dans l'un des volumes.
— *Le Cycle de Mars* * (5 volumes) — Edition Spéciale.
— *Le Chirurgien de Mars* (6e volume du cycle) — Editions Antarès.
A mon sens, le meilleur cycle de Burroughs. Les aventures épiques de John Carter sur la planète Mars ont suscité une foule d'imitations mais l'original est incomparable. Il est difficile d'oublier Tars Tarkas, le guerrier géant vert aux quatre bras, ou la ravissante princesse de Mars, Dejah Thoris.
— *Princesse de la Lune* (LP) — Editions Antarès.
— *Héritiers de la Lune* (LP) — Editions Antarès.
Un autre cycle, plus court, moins intéressant mais, lui, disponible dans son intégralité.
— *Caspak, monde oublié* * — Editions Temps Futurs.
— *Hors de Caspak* * — Editions Temps Futurs.
Deux romans énergiques, du niveau du Cycle de la lune.
— *L'odyssée barbare* — Editions Antarès.
Un très grand roman de fantasy.

ABRAHAM MERRITT

— *La nef d'Ishtar* (LP) — J'Ai Lu nº 574.
Après avoir fait l'acquisition d'une reproduction de nef antique, le héros se retrouve sur cette nef, confronté à Ishtar et à Nergal qui s'affrontent à travers leurs prêtres. Eblouissant.
— *Le gouffre de la Lune* (LP) — J'Ai Lu nº 618.
Une civilisation perdue, des humains et des non-humains. A nouveau, les dieux luttent et les personnages sont impuissants face à ce combat qui les dépasse.

HOWARD PHILIP LOVECRAFT

— *Dagon* (LP) — J'Ai Lu nº 459 ($).
Un recueil hétéroclite avec d'excellents textes. Parfait question décors.
— *Par-delà le mur du sommeil* (LP) — Denoel PdF nº 16 ($).
Deux ou trois textes fabuleux, dont celui qui donne son titre au recueil. Angoissant au possible.

ROBERT E. HOWARD

— *Cycle de Conan* (8 volumes) — Editions J'Ai Lu.
J'Ai Lu a entrepris la réédition des huit volumes « authentiques » de Conan, précédemment parus chez Lattès. Deux sont déjà parus. Comme je pense qu'il est inutile de présenter Conan, je m'en tiendrai là.
— *Le pacte noir* (LP) — NéO FSFA nº 2 ($).
— *L'homme noir* (LP) — NéO FSFA nº 40 ($).
Deux recueils de niveau variable. Pour se faire une idée, deux exemples de la diversité des genres abordés par Howard.
— *Kull le roi barbare* (LP) — NéO FSFA nº 10.
Un personnage presque aussi fascinant que Conan et sans plus de cervelle. On trouve une dizaine d'autres Howard chez NéO, mais la plupart n'ont que de lointains rapports avec la *fantasy*.

CATHERINE L. MOORE

— *Shambleau* (LP) — Editions J'Ai Lu nº 415.
L'alliance parfaite de la *fantasy* et du *space opera*. Un style flamboyant, emphatique, au service d'histoires que traversent des personnages féminins fascinants et énigmatiques. L'un des sommets du genre.
— *Jirel de Joiry* — Editions J'Ai Lu nº 533.
De la *fantasy* plus classique mais toujours aussi flamboyante. A noter qu'on retrouve le personnage de Northwest Smith, héros de Shambleau, dans le dernier texte de ce recueil.

CLARK ASHTON SMITH

Voir les nouvelles parutions pour la critique des deux premiers recueils. Cinq autres restent à paraître.

LEIGH BRACKETT

— *Le secret de Sinharat* (LP) — J'Ai Lu nº 734.
— *Le peuple du talisman* (LP) — J'Ai Lu nº 735.
Deux excellents romans d'aventures dont le héros, Eric John Stark, se retrouve dans la trilogie de Skaith. La planète Mars de Leigh Brackett, bien qu'aussi barbare que celle de Burroughs, ne lui ressemble pas tant que ça. J'ai un faible pour ces deux livres.
— *L'épée de Rhiannon* * — Marabout nº 503.
Un autre roman martien. Le héros se retrouve des millions d'années en arrière, quand Mars avait encore des océans. Une aventure endiablée, autrefois publiée au Fleuve Noir sous le titre : *La porte sur l'infini*.
— *Cycle de Skaith* * (3 volumes) — Masque SF.
Où l'on retrouve Eric John Stark sur un monde barbare. Les Chiens de Skaith sont à placer d'office dans une partie de D & D. Presque aussi ravageurs que les orcs...
— *Le livre de Mars* * OPTA, CLA.
Epuisé, introuvable — ou alors très cher —, mais merveilleux pour l'amateur. Le volume lui-même est splendide.
— *Les océans de Vénus* — Editions Temps Futurs.
Un recueil de haute tenue. La planète Vénus de Leigh Brackett n'a pas grand-chose à voir avec le Mars des romans précédents, mais le souffle épique est là.

EDMOND HAMILTON

— *La vallée magique* * Masque SF nº 10.
Dans une vallée du Thibet, les animaux pensent et parlent comme des humains. Un très beau livre plein d'un « humanisme » réjouissant. Une excellente base pour D & D ou MEGA.

ALFRED E. VAN VOGT

— *L'empire de l'atome* (LP) — J'Ai Lu nº 418.
— *Le sorcier de Linn* (LP) — J'Ai Lu nº 419.
L'héritier de l'empire est un mutant et d'odieux extra-terrestres veulent s'emparer de la Terre. Pas vraiment un grand roman mais de belles idées et une histoire tordue comme seul Van Vogt sait en écrire.
— *Le livre de Ptath* (LP) — J'Ai Lu nº 463.
Un militaire de la seconde guerre mondiale meurt et se retrouve, des millions d'années plus tard, dans le corps du dieu Ptath, sur une Terre barbare à souhait. Là encore, un roman plutôt moyen.

JACK WILLIAMSON

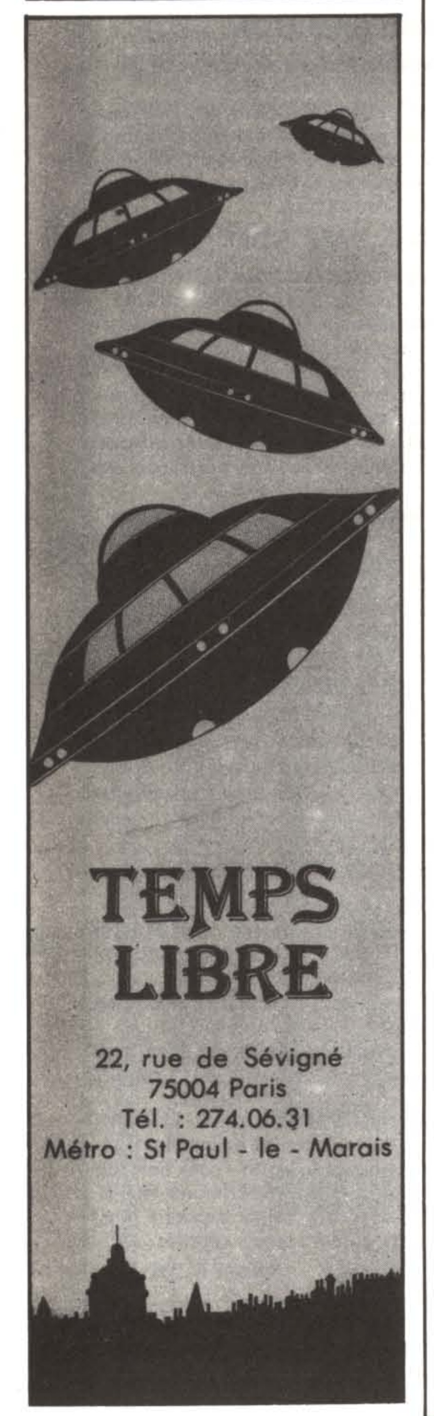
— *Sang doré* (LP) — Caractère AF nº 5.
Une cité perdue au fin fond de l'Afrique. Un roman dans la tradition des aventures exotiques, par l'auteur de *Plus noir que vous ne pensez* (Presses-Pocket), idéal pour L'appel de Ctuhulhu.

JACQUES SADOUL
(Anthologiste)

— *Les meilleurs récits de Weird Tales* (LP) — J'Ai Lu nºs 579, 580 & 923 (3 tomes) ($).
— *Les meilleurs récits de Wonder Stories* (LP) — J'Ai Lu nº 663 ($).
— *Les meilleurs récits de Thrilling Wonder Stories* (LP) — J'Ai Lu nº 822 ($).
Des anthologies de textes jusque-là inédits en France, aux sommaires desquelles figurent notamment C.A. Smith, Frank Belknap Long, Robert E. Howard, Edmond Hamilton, H.P. Lovecraft, Leigh Brackett ainsi que d'autres auteurs moins réputés.

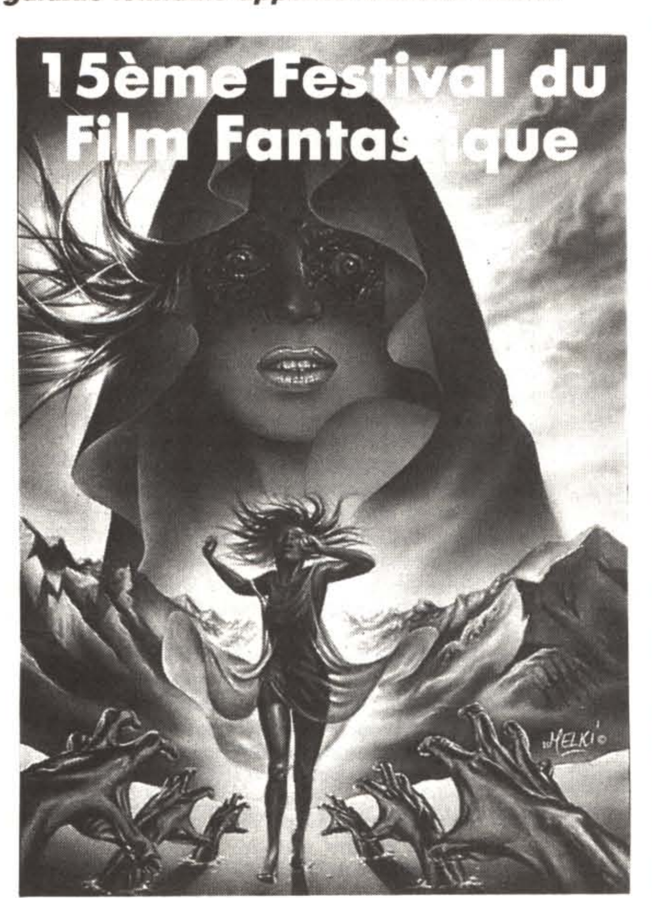
Roland C. Wagner





Terreur sur les grands boulevards

Cela se passe dans un lointain pays... (vous avez remarqué c'est toujours dans un pays lointain au début). L'Epouvante, le Fantastique, l'Horreur et la Science-Fiction s'étaient donnés leur rendez-vous annuel dans le Donjon des grands boulevards. En effet pour la quinzième fois va se célébrer la plus grande messe noire de l'année entre le 7 et le 15 mars 1986 dans une galaxie lointaine appellée « Grand-Rex ».



L'âme véritable du Festival c'est le public qui depuis la création a donné à cette cérémonie un look inimitable. A mi-chemin de l'émeute permanente et de l'orgie antique, ce sont chaque soir près de 3000 fanatiques qui se réunissent : jet de confettis, d'avions en papier et slogans variés forment chaque année le décor permanent des projections. Un film vu au Festival n'est jamais tout à fait le même que le film tourné par le réalisateur car aux bandes sons originales vient s'ajouter celle issue de l'imagination fertile du public. Depuis les désormais traditionnels : « Que fait la police ? », « N'y vas pas », jusqu'aux hurlements inarticulés, la gamme est infinie et va du plus parfait mauvais goût jusqu'à la plus surprenante imagination. C'est donc dans ce climat de saine passion et d'hystérie collective que vont être projetés les 18 longs métrages de cette année.

W.

Chaque année depuis 1972, au cinéma le Grand-Rex situé boulevard Bonne Nouvelle se déroule le plus ancien et le plus populaire des festivals de cinéma fantastique. Depuis sa création il est animé par deux maîtres du jeu, deux sorciers de haut-niveau : Alain et Robert Schlockoff.

Cette année promet d'être une grande année pour le Festival du Rex. Alain Schlokoff, le délégué général du Festival qui est aussi le rédacteur en chef de la revue *« L'Ecran Fantastique »* nous avait confié, l'an dernier lors du 14ème Festival de Paris, son intention de frapper un grand coup pour le 15ème anniversaire de cette cérémonie. Déjà l'an dernier la qualité de la sélection traduisait la volonté de ramener le Festival au niveau de ses meilleures années. La projection de film comme *Buckaroo Banzaï* qui est sorti en salle le 22 janvier, ou *Of Unknown Origin* malheureusement toujours inédit en France (pourtant réalisé par Georges Pan Cosmatos, le réalisateur de *Rambo II : La Mission)* et *Gremlins* en avant-première française avait donné le ton de la qualité du cru 85.

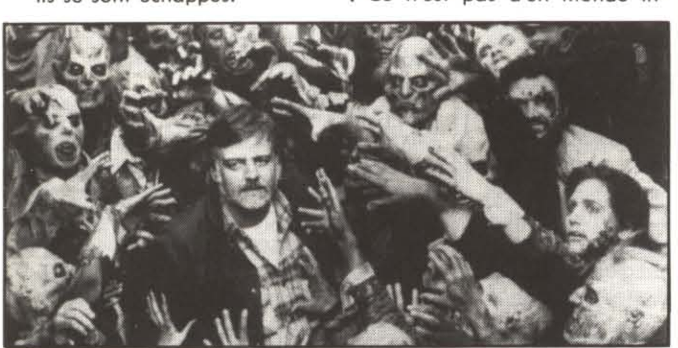
Pour 1986 deux innovations importantes, entre autre l'abandon des rétrospectives dont la qualité parfois inégale avait souvent provoqué des réactions mitigées de la part des critiques et du public. C'est peut-être dommage quand on sait que c'est dans ce secteur des rétrospectives que l'on avait pu revoir l'étonnant *Voyage au centre de la Terre* ou les toujours envoûtants chefs d'œuvre de la « Hammer Film » ; mais c'est sûrement une bonne chose lorsqu'on évoque quelque obscur film de vampire mexicain ou des ringardises style *Crime au musée des Horreurs* qui à la suite d'une aberration de la distribution va ressortir au cours du premier trimestre 86.

Second changement, à propos des dates du festival. Traditionnellement établi durant le mois de novembre, il quitte cette année les orages d'hiver au profit des éclaircies de printemps. C'est un changement en forme de retour aux sources, les mois de mars-avril ayant abrités en effet les premières éditions du festival.

Plus de rétrospectives, c'est donc 18 inédits qui seront projetés cette année pour les trois jurys : le public, la critique et celui, composé de personnalités, qui décernera la licorne d'or (le grand prix du festival). Ces longs métrages seront présentés par des « stars » du fantastique et pas des moindres. Sont annoncées cette année Georges A. Romero, le réalisateur de *La nuit des Morts-Vivants* et de *Zombies ;* ainsi que celle de Stephen King l'écrivain, auteur de *Carrie, Christine, Shinning* et autre *Simetierre* qui fut aussi le scénariste de *Creepshow.* Stephen King l'écrivain viendra présenter Stephen King le cinéaste et son premier film : **Maximum Overdrive** qui raconte l'histoire d'un monde où les machines prennent vie. Camions, bulldozers, voitures se voient dotés d'une volonté propre et se retournent contre leurs maitres de la veille : les Humains. Basé sur une nouvelle de Stephen King qui se terminait par la mise en esclavage des derniers humains, ce film sera sûrement l'un des chocs de ce festival qui promet d'être riche en événements.

Monstres en tout genre

En déplaçant dans les couloirs du Rex cette année on pourra découvrir et rencontrer de très nombreux monstres aux sympathiques frimousses.
Des monstres dans un cinéma c'est normal si l'on écoute *Lamberto Bava* le réalisateur de **Demoni** la nouvelle production du maître : *Dario Argento.* Quelques spectateurs réunis dans un vieux cinéma assiste à la projection d'un film d'horreur. Une horreur qui va quitter l'écran pour envahir la salle, et transformer tous les malheureux spectateurs en monstres démoniaques. Certains démons auraient été recrutés parmi les spectateurs du festival. Démoniaques, les héros du film de *Georges Romero* ne le sont pas moins. En effet **Day of the Dead,** troisième volet de la trilogie des morts-vivants nous confrontera à une armée de zombies dominant la Terre des Entrailles de laquelle ils se sont échappés.



Romero au milieu de ses zombies

Dans la galerie des portraits de l'horreur 86 il ne faudrait pas oublier le sanglant Père-Noël, héros du film **Silent night, deadly night.** Durant la nuit de Noël il hante les rues d'une ville américaine et demande aux adolescents s'ils ont été sages. S'ils répondent oui, ils ont un cadeau. S'ils répondent non, alors... Un père-noël qui côtoiera dans les balcons du Rex le samouraï surgelé sorti du film **Swordkill.** Un film annoncé pour le festival de l'an dernier et dont la copie était parvenue trop tard. Ce samouraï pris dans les glaces de l'Artique et ramené à la vie par une expédition scientifique va entamer un sanglant chemin.
Chemin au détour duquel il croisera sûrement l'un des nombreux fantômes qui hantent le film anglais **Spookies,** un film plutôt destiné au public jeune mais dont l'intérêt essentiel réside dans les effets spéciaux. On assiste en effet dans ce film à des transformations étonnantes jamais encore vues à l'écran.
C'est aussi de transformation qu'il sera question dans le film allemand **Joey** réalisé par *Roland Emmerich.* Mais des transformations de l'environnement de ce jeune homme qui est en fait un médium capable d'animer les objets qui l'entourent.
Jeunes, les héros de **City Limits** le sont tout autant. Ce film d'*Aaron Lipstadt* nous présente en effet un monde post-apocalyptique dans lequel se déroulent les aventures d'une bande de jeunes âgés de douze à dix-sept ans dont la vedette Rae Dawn Chong partage actuellement sur les écrans l'affiche du film *Commando* avec Arnold Schwarzenneger.
L'aventure est aussi à la une dans **Underworld** qui nous dépeint le monde secret et mystérieux que dissimule les égoûts de Londres. Des égoûts dans lesquels se sont fourvoyés les malheureux héros de ce film. A déconseiller à ceux qui ont peur du noir et de l'inconnu.
Ce n'est pas d'un monde inconnu mais de la bien plus traditionnelle planète Mars que viennent les envahisseurs de **Invaders from Mars.** Ce remake d'un classique des années cinquante est réalisé par *Tobe Hopper* dont *Massacre à la tronçonneuse, Poltergeist* et *Lifeforce* constituent les impressionnantes et prometteuses références.
Autant de rencontres fantastiques prometteuses de nombreuses délices auxquelles il convient d'ajouter les dragons du film **Dragoons.** Une production d'Heroïc Fantasy comme les Espagnols savent en fabriquer ; souvenons-nous du *Hundra* de Matt Cimber présenté au festival en 1984.
Pour le dessert nous vous avons gardé un peu de **Stuff** réalisé par *Larry Cohen* et qui nous conte tous les désagréments engendrés par un dessert d'origine extra-terrestre, le tout sur un mode plutôt humoristique. □

Wolverine

Têtes d'affiche

Nous découvrons les nouveaux jeux et nous vous livrons nos premières impressions. Les meilleurs d'entre eux auront droit à des articles plus importants dans de prochains numéros.

DRAGON WARRIORS

1, je frappe ; 2, je réfléchis ; 3, je joue

Certainement l'une des meilleures idées de ces dernières années. Proposer l'un des plus simples jeux de rôle médiévaux au plus bas prix. Le système est composé de trois livres, que l'on peut se procurer séparément. Le premier est suffisant pour jouer, mais il nécessite néanmoins l'achat d'un set de dés spéciaux. De plus, bien qu'il utilise le système métrique, il est en anglais.

Mais ouvrons le premier tome : *Dragon Warriors.* Il nous présente le jeu de rôle en général et démarre sur la création de deux classes de personnages : les Chevaliers et les Barbares. C'est simple. Il y a deux chiffres de base : l'Attaque et la Défense. Pour les combats on tire son Attaque moins la Défense de l'opposant sur un dé à 20 faces. Le reste du livre comprend la description de tous les monstres standard propres à l'héroïc fantasy. Enfin il contient un scénario.

Pour tous les volumes, les scénarios sont simples et bien expliqués. Ils sont par contre très souvent du type : donjon-monstre-trésor, qui a fait ses preuves ; parfait pour les débutants, parfois ennuyeux pour les joueurs confirmés.

Le second volume : *The Way of Wizardry* explicite dans sa première partie deux autres sortes de classes : Les Sorciers et les Mystiques. La magie se résoud de la même façon que les combats, avec des points de magie, une attaque et une défense magique. Le reste du livre comprend tous les objets magiques et deux scénarios, dont le dernier est assez mortel.

Enfin, le troisième volume nous propose trois scénarios et une conclusion formant une quête classique : retrouver les trois morceaux d'un cristal brisé.

La seule chose que je regrette est l'absence d'une quelconque psychologie, même au niveau le plus élémentaire. Un exemple, au chapitre Ouvrir une porte : « *Si une porte est fermée, le seul moyen de l'ouvrir est d'être assez fort pour la défoncer* ».

Pierre Rosenthal

Dragon Warriors de Corgi Books - trois livres pour 90 F. En anglais.

A VIEW TO A KILL

Bon baisers de Paris !

A view to a kill, alias « Dangereusement vôtre », est le septième module édité par Victory Games pour le jeu « classe » par excellence : James Bond 007. Directement inspiré du film (la musique de Duran Duran en moins...), ce scénario est, comme d'habitude, excellement bien présenté.

A l'intérieur d'un coffret cartonné (« *Ah !* » : soupir de soulagement des maîtres de jeu négligents), on trouve : un guide abondamment illustré de photos et de dessins, un écran présentant les endroits-clés du module et, bien sûr, la sempiternelle enveloppe « Rien que pour vos yeux » contenant les indices que vos espions pourront éventuellement découvrir (de la carte d'invitation aux photos des « super-méchants »).

L'aventure proprement dite suit au pied de la lettre le déroulement du film, allant de la séquence pré-générique à la conclusion ultime au dessus du Golden Gate. Mais, ne pleurez pas, joueurs cinéphiles ; les gens de Victory Games, qui ne font jamais les choses à moitié, ont prévus quelques suggestions amusantes qui permettront à n'importe quel maître de jeu de retourner comme un gant l'agent secret qui aurait, par hasard, vécu cette aventure dans une vie antérieure...

Côté « grand frisson », ont est plus que gâté. Les poursuites sont développées avec une grande précision dans les détails et la personnalité des personnages-non-joueurs est décrite avec minutie, ce qui permet au meneur de jeu de les incarner à fond en cours de partie. Quant à l'histoire elle-même, avec ses rebondissements incessants, ses coups de théâtre et ses scènes spectaculaires, elle a de quoi vous tenir éveillé toute une nuit... et sans avoir besoin de café !

Un dernier détail, Dangereusement vôtre est certainement la mission la plus difficile que James Bond ait eu à accomplir. Ne surestimez donc pas les capacités de vos joueurs, surtout que ce module fait appel à des compétences comme « Equitation » qui ne sont généralement pas très prisées. Il vous faudra donc faire un travail d'adaptation pour que vos personnages aient une chance de succès dans ce scénario.

Quoiqu'il en soit, ce module est digne du « nec -plus-ultra » des jeux d'espionnage et mérite un coup d'oeil.

Bondesquement vôtre.

Philippe Dohr

Scénario en anglais édité par Victory Games.

SANDMAN

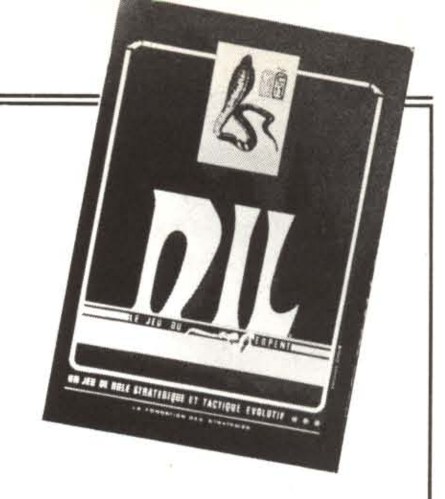
Un jeu mystérieux pour paresseux

O pauvres Maîtres de Jeux perclus de travail, réjouissez-vous ! Pacesetter (Chill, Timemaster, StarAce) vient d'inventer le « Jeu Instantané » : plus de règles longues à déchiffrer, plus de scénarios à préparer avant de commencer une partie. Vous n'y croyez pas ? Pourtant, après avoir testé Sandman, nous pouvons l'affirmer : il est possible de commencer une campagne moins d'une heure après avoir acheté le jeu !

Les règles (8 pages) sont d'une simplicité



Nil, jeu de rôle stratégique autant que surprenant, ou Dragon Warriors, simpliste bon chic mauvais genre (et en anglais). Il y en a pour tous les goûts, mais il vous faudra parfois fouiner : certains jeux ne s'importent qu'au compte goutte...



à faire peur. En gros : si une tâche est moyennement facile à accomplir, les joueurs ont 40 % de chances de la réussir, si elle est plutôt difficile, les chances tombent à 20 %. Une table de résolution, version épurée de celle utilisée dans les autres jeux de Pacesetter, permet de donner à cet embryon de règle une crédibilité suffisante pour entamer toutes les aventures que l'on peut souhaiter. Il y a quatre aventures « prêtes-à-jouer ». En effet, il n'est pas obligatoire de les avoir lues en entier pour pouvoir les proposer à ses joueurs. Tout y est : les descriptions, les caractères des personnages non-joueurs, les conseils, etc... Les aides de jeux sont nombreuses et bien faites (cartes à donner aux joueurs, dessins représentant les lieux importants, indices, « story boards » des scénarios, etc...). Ajoutez à cela un très bel écran de maître de jeu en couleur et vous avez un jeu agréable à regarder et à pratiquer.
Le sujet de Sandman ? Eh bien, c'est une excellente question... à laquelle il est difficile de répondre ! Les joueurs endossent la personnalité d'amnésiques (« Qui suis-je ? Où vais-je ? ») et découvrent lentement ce qu'ils sont censés être, en évoluant dans un univers démentiel bourré de références cinématographiques et littéraires. Malgré cela, l'Aventure est au rendez-vous et on ne s'ennuie pas une seconde !
Le gros défaut de ce jeu est d'être entièrement centré autour d'une campagne « officielle » qui devrait comporter six volumes. Il n'y a ni système de création de personnages, ni explication profonde des tenants et des aboutissants de la campagne. Ce qui veut dire qu'une fois que vous aurez joué les quatre scénarios présentés dans la boite, il ne vous restera plus qu'à attendre la suite.

Jean Balczesak

Jeu en anglais édité par Pacesetter.

RUSSIAN FRONT

A l'Est, peu de nouveau

Russain Front est un nouveau jeu stratégique d'Avalon Hill sur la guerre à l'Est de 1941 à 1944. La boite comprend quatre cartes montées représentant la Russie d'Europe plus quelques territoires de Prusse Orientale, de Pologne, de Hongrie, de Roumanie et de Finlande ; 428 pions et marqueurs, deux livrets de règles, l'un contenant les règles de base de jeu et l'autre contenant les règles avancées, ainsi que deux plans d'installations.
Lorsque j'ai acheté le jeu, je pensais découvrir un « remake » de Russian Campaign de la même firme. C'est en partie vrai car Russian Front utilise la même échelle que son prédécesseur (le corps d'armée pour les Allemands, l'armée pour les Russes) ; des règles pour les usines et leur rôle dans le remplacement des unités soviétiques détruites ; des règles réservant aux blindés une seconde phase de mouvement. Mais là s'arrêtent les ressemblances.
Russian Front couvre un intervalle de temps (+ de 3 ans) moins long que son prédécesseur (presque 4 ans). Chaque tour représente un mois au lieu de deux dans Russian Campaign. Des pions représentant les unités navales et aériennes sont inclus. Enfin et c'est là la différence majeure on se bat à *l'intérieur* des hexagones.
Autre « plus » les règles sont divisées en deux livrets, afin de facilité leur assimilation. Le premier contient les règles de base voir page suivante et le second (« The Russian Front Battle Manual ») introduit divers raffinements par rapport à la simplicité du jeu de base.
(guère différentes de celles que l'on trouve dans la plupart des wargames).
Côté empilement, première surprise, on peut placer dans un hexagone autant d'unités que l'on désire. Pour le combat, seconde surprise ; on se bat à l'intérieur d'une case et on résout les batailles non pas à l'aide du rapport de force, mais en comparant le potentiel d'attaque et le potentiel de défense de chaque pion. Ce résultat étant modifié par le terrain et le support des unités navales et aériennes.
Le bon vieux principe de la zone de contrôle n'est pas abandonné pour autant. Son effet sur le ravitaillement reste classique alors que celui sur le mouvement est plutôt surprenant. Les ZdC n'ont plus aucun effet sur les retraites, ce qui amène les joueurs à réviser certaines de leurs conceptions sur les encerclements.
Les trois scénarios du livret « règles avancées » viennent bien compléter celui du jeu de base (qui couvre que les trois premiers mois de la guerre). Un système météorologique réaliste est présenté, l'emploi des unités navales ainsi est expliqué qu'une procédure de mouvement améliorée et une nouvelle façon de résoudre les combats. Enfin des règles optionnelles sont fournies pour le ravitaillement aérien, les parachutages (côté soviétique seulement), les transports maritimes, les débarquements amphibies.
En conclusion Russian Front est un jeu complexe et complet, mais quand même accessible aux débutants grâce à la brièveté du livret des règles de base.
Regrettons simplement qu'il s'achève en 1944 et qu'apparement aucun scénario n'ait été prévu pour simuler toute la campagne d'un tel scénario (bien que toutes les informations nécessaires à la conception soient fournies).

Frédéric Armand

Jeu en anglais d'Avalon Hill

SHERLOCK HOLMES DETECTIVE CONSEIL

Elémentaire, mon cher Watson...

Un jeu peut-il être aussi bon que beau ?
Au vu de Détective Conseil, la réponse semble devoir être affirmative. Best-seller aux Etats-Unis (plus de 500000 exemplaires vendus), titulaire de nombreux prix (dont le « Charles Roberts Award » et le prix allemand du « Jeu de l'Année 85 »), ce jeu méritait assurément d'être traduit. Comme c'est chose faite, nous nous devions d'en parler.
Présenté sous la forme d'un classeur grand format renfermant cinq livrets, une carte du Londre victorien et plus de cent pages de « dossiers » (les feuilles du classeur), c'est vraiment un jeu à part.
En premier lieu, il est superbe. Imprimé sur un papier brunâtre « à l'ancienne », illustré de gravures d'époque et assorti de fac-similés du Times, il a de l'allure !
En second lieu, il est d'une richesse exceptionnelle. Ultra-documenté, c'est un véritable « must » en ce qui concerne l'époque victorienne et l'oeuvre de Conan Doyle (le papa de Sherlock).
Jouable aussi bien en solitaire qu'à plusieurs, Détective Conseil est un jeu d'enquête qui s'apparente dans ses mécanis-



mes, aux livres-aventures qui font les délices de bien des jeunes Français. Comme eux, il propose au lecteur de « composer » sa propre histoire en allant recueillir, aux endroits qu'il choisit de visiter, les indices qui lui permettront de résoudre chacune des dix « affaires » offertes à sa sagacité. Car, c'est un jeu qui réclame un bon esprit de déduction. Comme dans les meilleurs romans d'Agatha Christie - ou de Conan Doyle - les crimes sont plus mystérieux que nature, les assassins plus rusés que Jack l'Eventreur et les fausses pistes nombreuses. Mais, pour une fois, le lecteur a vraiment ses chances. Il n'y a pas d'indices inaccessibles, ni de révélations de dernière minute susceptibles de fausser le raisonnement de l'enquêteur. Attention cependant, Détective Conseil n'est pas un jeu pour enfant ! Il faut une bonne dose de maturité — et de réflexion — pour mener à bien les dix enquêtes proposées. Un joueur trop jeune (même d'esprit) risque de s'ennuyer ferme et d'abriter son incompétence derrière des déclarations lapidaires, du genre : « Bof, tout ça c'est tiré par les cheveux » !
Justement, grâce à un système de notation très simple, et sachant que Sherlock Holmes a toujours un score de 100, vous pouvez apprécier votre réussite à la fin de chaque affaire.
De plus, les maîtres pratiquant des jeux de rôle « modernes » (ex : l'Appel de Cthulhu) et passionnés de polars, peuvent très bien utiliser Détective Conseil comme un recueil de scénarios d'enquête. Un minimum d'adaptation offrira de belles soirées à leurs détectives en herbe.
En tout cas, si vous voulez apprécier au mieux vos parties de Détective Conseil, jouez en collaboration avec quelques amis (plusieurs esprits valent mieux qu'un), préparez beaucoup de thé et allumez votre pipe avant de fermer les yeux...
N'entendez-vous pas les fiacres dans la rue ? Danq quelques instants, Sherlock Holmes va ouvrir la porte et déclarer : *« -Debout Watson, il y a du neuf » !*

Roger Wenk

Jeu en français édité par Jeux Descartes.

WAGRAM 1809

Opinions divisées sur les divisions !

Wagram 1809 est un jeu opérationnel, sur la bataille de Wagram les 4, 5 et 6 juillet 1809.
Le matériel fourni comprend : une carte de la plaine du Marchfeld où se déroula la bataille, 286 pions (bleus pour les Français rouges pour les Autrichiens) plus de nombreux pions vierges et un livret de règles divisé en règles de base et règles avancées, illustré d'une abondante documentation historique.
L'auteur de Wagram a voulu un jeu opérationnel, mais n'a pas osé (faute de documentation ou faute d'avoir trouvé le bon système de jeu ?) représenter les forces en présence à une échelle inférieure à celle de la division.
Les pions représentent donc des divisions d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. Dans le jeu avancé s'ajoutent des pions dénommés unités de Commandement d'Armée et de Soutient (UCAS). La carte est en couleur, et chose appréciable, deux petits sachets sont fournis pour le rangement des pions. Les principales tables (à l'exception de celle des résultats de combat qui est imprimée sur la carte) figurent sur une feuille séparée du livret de règles.
Avec des règles de base, Wagram 1809 ressemble assez aux wargames napoléoniens déjà existants, à quelques différences près concernant les zones de contrôle et les tirs d'artillerie). La séquence de jeu est classique, le mouvement précédant les combats. Mais, un nouveau concept est introduit, celui de l'initiative.
Le Français la détient du tour n° 1 au 11ème tour puis, elle passe au joueur autrichien. Dans le jeu avancé, elle dépend du résultat d'un dé.
Le jeu avancé fait intervenir tous les pions, dont les Unités de Commandement d'Armée et de Soutient qui sont d'une importance cruciale en raison de leurs capacités de commandement, de génie (qui permettent par exemple de passer les ruisseaux à un coût moindre en points de mouvement) et de leur capacité à recréer les unités éliminées.
Celles-ci réapparaissent avec une puissance de combat réduite (les pions sont imprimés recto-verso à cet effet).
Les règles avancées introduisent la démoralisation et ses effets, les charges de cavalerie, la nuit, la retraite de la cavalerie avant un combat, mais aussi des règles optionnelles dont je laisse aux futurs joueurs la joie de la découverte.
La victoire appartient à celui qui aura éliminé totalement l'armée ennemie à la fin des 20 tours de jeu, ou qui aura tué le commandant en chef ennemi ; sinon elle est déterminée par les points de victoire accumulés par chacun des deux camps. Ces points sont attribués en fonction des pertes infligées à l'ennemi et suivant certain gains territoriaux.
Wagram est un bon jeu français, très complet avec un système de jeu qui sans être très original, est efficace et rapide. Seule la présentation reste hélas décevante, et il n'est pas impossible qu'une autre édition suive. Et quel dommage que son auteur ne nous ait pas présenté cette bataille au niveau de la brigade et non à celui de la division.

Frédéric Armand

Jeu en français édité conjointement par Mazas Editions et Hexalor.

WARRIOR KNIGHTS

Un bon cocktail médiéval

Un mélange de *Fief* et de *Talisman,* soupoudré de *Junta* et de quelques gouttes de *Civilization,* tel est le cocktail mitonné par Games Workshop sous le nom de Warrior Knights. Disons-le tout de suite, c'est un bon jeu, plein de rebondissements, mais qui n'apporte rien sur le plan de l'originalité.
Dans un royaume médiéval, des barons rapaces s'entre-dévorent pour la possession des cités. Chacun d'entre eux doit d'abord lever des armées. Elles sont constituées par des troupes régulières (loyales mais peu nombreuses), des mercenaires (achetés aux enchères, à prix d'or, mais à la loyauté douteuse), des garnisons (hors de prix !) ou des conscrits (à la valeur militaire faible). Chaque baron doit s'assurer un revenu et pour celà tous les moyens sont bons. Il peut prendre d'assaut ou assiéger des cités, c'est la méthode forte ; ou bien se faire décerner, par la grande assemblée des barons, des charges (avec les troupes qui en dépendent) et des concessions (avec les revenus qui en découlent).
Le contenu guerrier et diplomatique du jeu est largement occulté par les aléas qui règnent en maîtres. Chaque tour de mouvement s'accompagne du tirage d'une carte destin dont les effets peuvent être dévastateurs et pulvériser les stratégies les plus solides.
Parmi les maux qui vous guettent, choléra, peste et épidémies qui mettent à mal cités et troupes ; les tempêtes et les inondations, gare à vos revenus, et enfin les désertions massives de mercenaires.
C'est toujours le hasard qui décide du résultat des expéditions marchandes des galions (richesse ou perte corps et biens). Ajoutez à cela les lâches attaques des barons qui ne sont pas rendus à l'assemblée, les lignées de vos vassaux qui s'éteignent et la présence dans la contrée de prétendants royaux octroyant des votes supplémentaires et vous aurez une juste idée de Warrior Knights.
Le matériel proposé est réussi (jolie carte, armoiries auto-collantes sur les boucliers des vassaux, pièces d'or et d'argent) mais le rangement a été négligé. Les règles sont claires mais il faut souvent partir à la pêche dans plusieurs paragraphes pour résoudre les problèmes.
Certes, Warrior Knights est un jeu amusant mais il est un peu dépourvu de réelle originalité et trop dépendant du hasard tout puissant. Un boardgame réussi ? Oui, mais certainement pas le jeu de l'année.

J.M. Rubio Nevado

Warrior Knights, en anglais, chez Games Workhop

IMPERIUM ROMANUM II

Merci M. Cecil B. de Mille

En 1979, West End Games, une toute jeune firme américaine, publiait Impérium Romanum ; un bon jeu sur la naissance et la chute de l'empire romain. Il eut beaucoup de succès malgré une carte assez pauvre et des règles relativement confuses. La seconde version que nous offre West End Games aujourd'hui propose un meilleur matériel tout en conservant les mécanismes qui faisaient la richesse du premier jeu.

Côté matériel les joueurs sont gatés. La boite contient deux cartes (55 cm/85 cm et 42/55) qui une fois assemblées représente le monde Romain ; huit cents pions de différentes couleurs ; un livret de règles de 32 pages très bien écrit ; un livret de scénarios (pas moins de trente cinq) de 36 pages ; deux livrets contenant les tables et les tableaux indispensables, 2 dés et surtout une rareté (depuis que les fimes américaines sont devenues pingres) : un plateau de rangement !

Imperium Romanum n'est pas vraiment un jeu complexe, bien que West End Games lui attribue la note 4 sur l'échelle de complexité allant de 1 à 6, ce qui situe le jeu, (d'après ses concepteurs), comme aussi complexe que le Panzerblitz d'Avalon Hill. C'est peut être vrai mais, qui dit complexité dit aussi richesse, et Imperium Romanum propose un rapport équitable entre ces deux facteurs.

La séquence de jeu en elle même est assez simple. Les joueurs (de 2 à 6 suivant les scénarios), jouent chacun leur tour dans l'ordre déterminé par les scénarios. Le tour de jeu est précédé d'une phase de taxation et de mobilisation qui intervient à différents moments de l'année (1 tour = 1 mois), d'une phase optionnelle d'événements aléatoires, et d'une phase diplomatique. Ensuite vient le tour du joueur proprement dit, décomposé en plusieurs phases : opération navale, mouvements terrestres, ravitaillement, combats terrestres, et résolution des sièges.

Si la séquence de jeu est relativement simple, les règles elles sont très riches et c'est leur abondance qui crée la complexité. En effet tout est prévu, depuis l'évolution des provinces au cours des différents scénarios (ils se déroulent sur plus de six cent ans) et du réseau routier, jusqu'à la mort subite des chefs.

L'un des points forts d'Imperium Romanum II c'est l'abondance de scénarios fournis. Ainsi suivant vos goûts, le nombre de joueurs le temps dont vous disposez ; vous pourrez jouer la Révolte des Gaules contre Jules César (2 joueurs ou solitaire) ou les Invasions Gothiques (4). Il existe même des scénarios disponibles pour six joueurs.

La partie historique du jeu a été spécialement soignée, les auteurs ont compulsé une abondante bibliographie, dont ils citent toutes les références en annexe.

En conclusion, Imperium Romanum II est un excellent jeu historique. Plus qu'un wargame, c'est même un jeu diplomatique si on choisit les scénarios où entrent en conflit six joueurs. C'est bien sûr un jeu pour wargameur confirmé ou pour ceux intéressés par l'époque romaine. Les amateurs de monstres aimeront aussi ce jeu à la dimension d'une production de Cecil B de milles même s'il n'y a pas de Campaign Games.

Frédéric Armand

Jeu en anglais de West End Games.

NIL

Le Jeu du Serpent

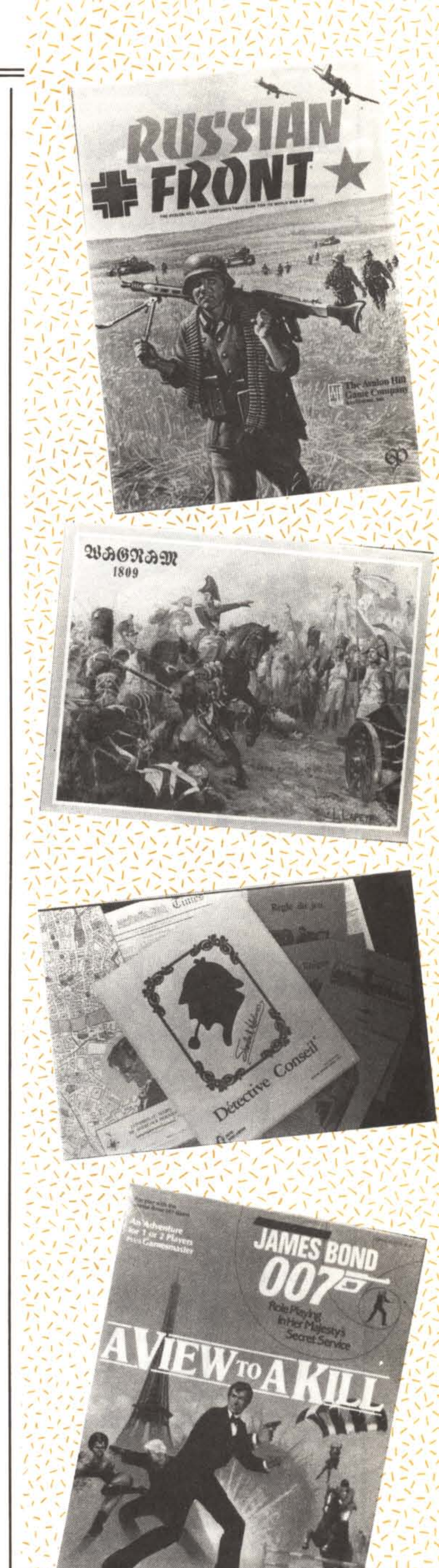
Wargame ? Jeu de Rôle ? Jeu de simulation ? Certainement les trois à la fois, et pour le moins original. Nil se passe en Egypte, sous Ramsès III. Toutes les professions, les religions de l'époque sont précisément décrites et le livret est, à ce point, exemplaire. Le système est tout à fait original. Il est même assez simple, par contre il risque de surprendre au premier abord. Le hasard est banni, tout est résolu par une table de différences de potentiels, comme dans un wargame. Tous les déplacements doivent être décrits sur papier, ce qui rend les plans et les figurines indispensables. Le but est défini clairement, il faut accumuler richesse et pouvoir pour grimper dans la hiérarchie. Le style d'écriture est plaisant par son élitisme forcené. Le jeu est conseillé aux joueurs de plus de quatorze ans. Etant donné qu'une grande partie du travail est à la charge du meneur de Jeu, il vaudrait mieux que celui-ci soit expérimenté.

De plus, si tout le contexte historique est inestimable, il n'en est pas de même pour les conseils de jeu ou les exemples. Comment mener une partie ? Comment se servir du scénario à la fin du livret ? A quoi servent toutes les caractéristiques choisies à la création du personnage ? Comment faire évoluer ses personnages ?

Nous avons rencontré les créateurs qui nous promettent rapidement une extension qui contiendra des scénarios plus explicatifs, ainsi que des éclaircissements sur les points de règles En attendant, n'hésitez pas à téléphoner au numéro donné dans la boîte de jeu. Il s'agit réellement d'une permanence assurée 24 heures sur 24, et qui vous fournira tous les éclaircissements voulus.

Pierre Rosenthal

Nil est un jeu en français, édité par La Fondation des Stratégies



un plateau Sur...

Dans la famille des jeux dits « de simulation », il en existe encore qui ne sont ni wargame, ni jeu de rôle. Ils utilisent des pions, un plateau avec des cases, parfois même des billets. Cette rubrique leur est consacrée.

BASTON

Mise en garde

Cette œuvre critique porte sur la deuxième édition de Baston. Absolument identique à la première sur les mécanismes et les règles, par contre de nombreux pions et accessoires ont été modifiés. Les améliorations sont les suivantes : les pions sont réellement recto-verso, au lieu de se décomposer en deux pions simple face, comme « canette intacte » et « canette brisée ». Ça évite de manipuler sans arrêt des bouts de carton. Les tableaux principaux ont été rappelés sur la réglette de résolution. Un errata a été publié, précisant l'usage des différentes armes.

Contexte historique

C'est un phénomène essentiellement européen de la fin du vingtième siècle qu'essaye de recréer ce jeu. (On le situera plus principalement en France à partir des années 1970).

La zone des combats est définie non géographiquement, mais par la topologie des lieux et le style des affrontements. Le lieu est appelé Troquet et les affrontements Bastons. Le Troquet est essentiellement urbain, tenu par un Patron, lequel fait commerce de boissons alcoolisées. L'origine des combats est souvent assez floue, et les alliances tribales imprécises. On a retrouvé la trace de Rockis, Skins, Punk, Keupons (difficiles à distinguer des précédents), Beurs, ainsi que deux autres improbables tribus : les Babas et les Beaufs.

Si l'origine de la baston est incertaine, le but l'est encore plus. Heureusement, certains « scénarios » sont là pour éclairer le joueur qui n'est pas familier avec cette obscure période de notre histoire. Malgré tout, il se dégage une constante : il faut donner des coups, ne pas en recevoir et partir avant que les forces de police du Roy, nommées Duls ou Flics, ne rétablissent l'ordre. (Je ferais une réserve à cet endroit, le Panier à Salade m'apparait plus comme un moyen de transport mythique que comme une réalité historique.

La boite

L'extérieur est composé par une superbe enluminure de Frère Margerin. On remarquera que chacun des personnages de la fresque possède l'une des armes du jeu.

Puis, en ouvrant la boite on découvre :

- Un plateau de jeu modulable en quatre parties, permettant de fabriquer « son » troquet.
- Sept fois quatre personnages de même couleur, à monter, formant les bandes que contrôleront les joueurs.
- Les pions recto—verso, montrant les

Plus la peine de casser un carreau et de passer par la fenêtre pour entrer dans Baston. Désormais la clé est sous le paillasson.
Dernier détail : dans Baston, on ne frappe pas avant d'entrer. On frappe après...

objets canettes, tables, jeux vidéos, chaises, armes, vêtements.

- Des fiches de Personnages, permettant de noter les caractèristiques des combattants.
- Un livret de règles, ainsi qu'un recueil de scénarios, sur lesquels nous reviendrons.
- Deux dés, à 8 et 20 faces, pour résoudre les combats, avec l'aide d'une :
- Réglette coulissante, résumant tous les éléments nécessaires au jeu.

L'aspect des pions et du plateau fait un peu crade *(adjectif voulant dire : pas propre),* mais ne gêne absolument pas, au contraire, en restant dans l'ambiance glauque du jeu. Par contre, les feuilles de personnages gagneraient à être mieux dessinées.

L'approche du jeu

Je tiens d'abord à signaler que Baston et un jeu éminement simple et agréable à pratiquer. Son usage sera particulièrement apprécié lors de goûters d'anniversaire, pour conclure une après-midi de discussions philosophiques, ou tout simplement pour trancher une question par un autre moyen qu'un duel lorsque l'herbe du pré est humide et les rapières rouillées. Pourtant, certaines personnes chagrines m'ont fait la remarque selon laquelle elles auraient eu beaucoup de mal à assimiler les règles, puis à commencer une partie, tout en ne trouvant pas les éléments indispensables dans les pages du livret explicatif. Elles ont raison et tort à la fois.

Le fait est que les règles sont précises et bien expliquées, mais que la présentation manque de pédagogie. Tout est écrit pour quelqu'un qui chercherait des précisions sur des détails du jeu, mais pas sur les grandes lignes. Heureusement, un supplément glissé dans les nouvelles boites, et appelé « Baston Express », devrait permettre de pallier à cet inconvénient.

Les expériences que j'ai faites montrent qu'une première partie, avec des personnes n'ayant jamais joué, met une heure à débuter, et dure deux à trois heures. Les parties suivantes commencent en trois minutes et durent une à deux heures. Un conseil, dès que vous avez crée vos personnages, commencez à jouer : 90 % des règles ne servent que pour résoudre des cas d'exception. Vous aurez tout le temps de les découvrir en pratiquant.

Création et début de jeu :

Jeu de Rôle ou Wargame ?

Création

Il est conseillé de posséder entre deux et trois personnages par joueur, afin de former des « bandes ». Un nombre de huit à dix combattants permet une baston suffisamment animée, sans trop d'attente. Je suggererai aux joueurs de marquer leurs figurines afin de les reconnaitre les unes des autres, au sein d'une même bande, en leur donnant par exemple un coup de feutre.

Les personnages de Baston sont définis par quatre caractéristiques : Force, Dextérité, Vitesse et Constitution. On répartit 16 points au choix parmi elles. Les deux premières servent à l'utilisation des armes. La Vitesse mesure l'ordre d'action et la distance parcourable en cas de sprint. La Constitution donne la répartition des points de vie.

La pratique semblerait montrer que la Vitesse n'est pas primordiale si l'on ne joue pas un scénario avec un but précis. Car alors, tout le monde est dans la même zone à se cogner, et l'ordre dans lequel se font les actions n'est pas si important. Il vaut mieux frapper en dernier, mais frapper fort.

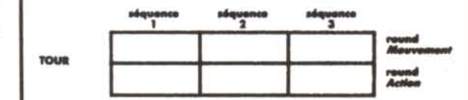
La répartition entre Force et Dextérité dépendra de vos armes de prédilection : de poing ou de lancer. Il est assez commun dans une bande d'avoir les deux types de persos, les petits teigneux et les gros costauds.

Quant à la Constitution, ceux qui veulent survivre sauront lui attribuer les points qu'elle mérite.

La création ne consiste pas seulement en l'attribution de caractéristiques, mais aussi en un choix d'équipement. On dispose au départ d'un total de 8 points d'achat à répartir entre armes et protection. Le coût n'est pas en rapport avec un prix réel mais avec son efficacité. Ainsi un rasoir, arme redoutable, vaut 6 points. Votre choix se portera surtout entre les armes tranchantes, faisant beaucoup de dégâts et peu d'étourdissement, ou les armes contondantes, aux effets inverses. Une protection sera aussi efficace. N'hésitez pas à investir dans un blouson de cuir ou un casque intégral. Il n'y à pas de moyen de protéger les jambes. On remarquera les tueurs psychopathes à leur propension à donner des coups de rasoirs à cet endroit.

Jeu

Les actions des personnages sont programmées par chaque joueur sur une feuille de papier, et découvertes simultanément. Cette programmation est découpée en tour. Chacun de ces tours étant lui-même composé de trois séquences, de deux rounds chacune : un round de mouvement, suivi d'un round d'action.



Dans chaque séquence, on ne peut faire au maximum qu'un mouvement et une action. Exemple : Avancer, puis donner un coup de poing, ou sauter, puis ramasser une canette.

Une fois un tour programmé, on lit la première séquence de chacun des personnages, en les réalisant du plus rapide au plus lent. Les effets des combats sont réalisés immédiatement. Puis on dépouille la deuxième séquence, et enfin la troisième. La dernière séquence étant achevée, on reprogramme le tour suivant. Le jeu se termine au 15ème tour, à l'arrivée des forces de Police.

Sur chacune des feuilles de programmation on retrouve un résumé des différents ordres possibles. L'apprentissage en est assez rapide.

Les premières parties porteront certainement sur le thème : « Je frappe sur tout ce qui bouge ». L'intérêt de Baston est d'accepter aussi des scénarios plus élaborés, comme « Le cercon » et « Fin de bal » (Casus Belli nº 27). Ces scénarios permettent une approche de type jeu de rôle. N'hésitez pas non plus à sacrifier l'efficacité aux comportements rigolos. Il vaut mieux avoir un joueur qui défonce les flippers à coups de boule parce qu'il déteste les « Bally », qui ne valent pas un bon « Gotlieb », plutôt que de le voir changer sa matraque pour un cran d'arrêt, afin de bénéficier d'un bonus de 1 au toucher.

Baston contre Swashbuckler

Certains lecteurs perspicaces et érudits auront noté des ressemblances troublantes entre Baston et un jeu dénommé Swashbuckler (publié par Yaquinto), se déroulant dans une taverne au temps des mousquetaires, décrivant des combats entre gens de cape et d'épée. Les créateurs de Baston ont pratiqué ce jeu. D'où un impressionnant nombre de similitudes mais aussi un certain nombre d'améliorations, mis à part le changement d'époque et d'ambiance.

Tout d'abord, on s'identifie plus aux personnages par leur création obligatoire.La programmation est deux fois plus courte. Ce qui évite par exemple de continuer à courir après un personnage qui est déjà à 8 mètres derrière soi. Les évanouissements dans Baston ne sont pas cumulatifs. On perd en réalisme, mais on gagne en jouabilité. Un personnage à terre n'est plus forcément hors de combat. On est dans un jeu proche de la B.D.,pas dans une situation vécue.

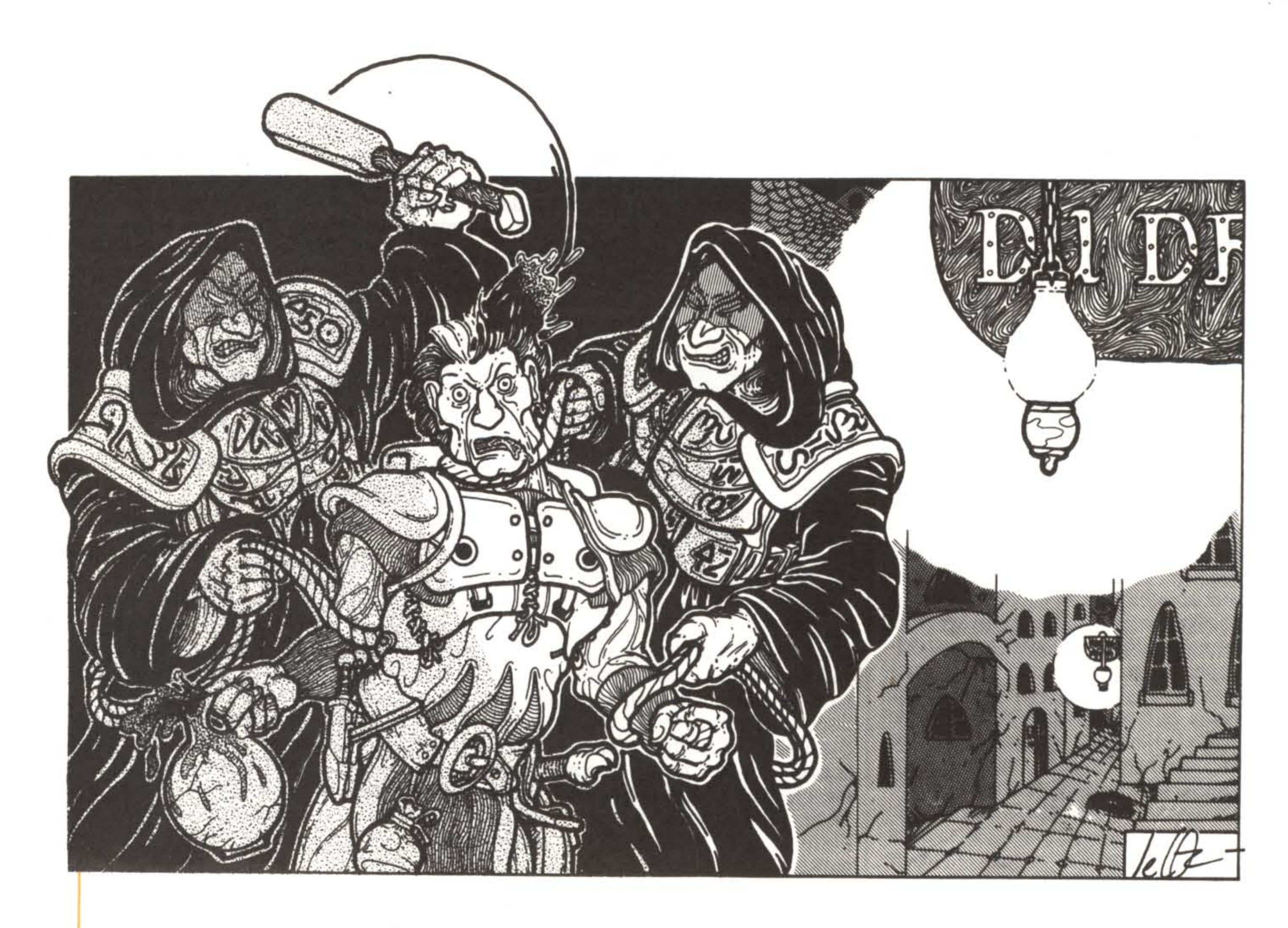
Sinon, je vous conseille de vous barrer au plus vite, c'est vraiment ce qu'il y a de plus sûr.

Enfin, une dernière querelle de spécialiste. Il n'est pas possible de lancer un objet en dehors de 3 directions bien précises. Ce qui donne un nombre considérable d'angles morts et rend le lancer peu efficace. Ceci est complètement irréaliste. Pourtant un essai fait avec une régle différente, où la direction du lancer est libre, montre que la baston se résume à des envois de canettes et de chaises, les joueurs ne prenant plus le risque de se rapprocher. Dont acte.

PS: Mon espion Dédé l'Acrobate me souffle à l'oreille que sont prévus des extensions comme la Rue, les Mobylettes, de nouveaux scénarios. Tout ça pour que vous puissiez répéter avec moi *« Baston un jour, Baston toujours !*

Pierre Rosenthal

***Baston** : jeu en français de Pierre Cléquin et Bruno Faidutti édité par Jeux Actuels.*



1. Aïe ! Une douleur lancinante taraude votre crâne alors que vous reprenez lentement vos esprits. Hébété, vous ouvrez progressivement les yeux... Où êtes-vous ? ! La dernière chose dont vous vous souvenez, c'est que vous vous promeniez tranquillement dans les rues de la paisible cité d'Agadinmar. L'après-midi de printemps était chaude et odorante. Ah, ces commerces bigarrés, ces enfants rieurs et bien nourris, toute cette faune qui se bousculait sur la place du marché... C'est alors qu'un homme s'est approché de vous... Oui ! Vous vous en souvenez très bien : il était tout vêtu de rouge ! Vous étiez persuadé que c'était un garde. Il vous a posé beaucoup de questions auxquelles vous avez répondu volontiers : non vous ne connaissiez personne dans la ville, oui vous étiez en quête d'aventure, etc... Vos réponses ont eu l'air de le satisfaire. Il a alors fait un signe discret à quelqu'un qui devait se trouver derrière vous, il y a eu une grande explosion dans votre tête et puis... plus rien ! Pas de doute, on vous a assommé. Et voilà que vous vous réveillez dans un cachot sordide. Un petit soupirail garni de barreaux s'ouvre sur le ciel nocturne. Le sol est recouvert de paille moisie. L'ameublement est des plus réduits : une couchette grossière en bois fixée au mur par des chaines et un tabouret bancal sur lequel trône une chandelle. Que décidez-vous ?
Vous attendez d'en savoir plus (28).
Vous essayez sans délai de mettre sur pied un plan d'évasion (46).

2. A peine apparaissez-vous devant le palfrenier, que celui-ci — un jeune homme d'une vingtaine d'année — s'écroule en tremblant à vos pieds en vous suppliant de l'épargner. Vous n'avez pas le cœur de le frapper et vous vous emparez, sans autres difficultés, d'un magnifique cheval noir. (Pour simuler le gain de temps que vous procurera votre monture, barrez la moitié des « petites croix » déjà inscrites sur votre feuille). Allez en (9).

3*. Les bagues rutilantes du prêtre attirent votre regard (valeur : 5 pièces d'or en tout). Vous trouvez également une petite fiole noire sur laquelle est écrit : « Ultime Evasion ». Vous goûtez son contenu (27).
Vous sortez du temple sans plus attendre (5).

4. Vous quittez le dortoir par la porte sud. Après quelques minutes de progression dans un couloir bien entretenu, vous voyez une porte creusée dans le mur de gauche. Vous essayez de l'ouvrir (26).
Vous continuez (40).

5. Sur le perron du temple, vous pouvez admirer quelques instants la cité d'Agadinmar qui sommeille sous la voûte étoilée de cette douce nuit de printemps. L'air frais vous revigore et vous le respirez à pleins poumons. Mais, vous savez qu'il vous faut encore sortir de la ville. Que faites-vous ? Vous vous précipitez dans les rues obscures en direction des remparts (9). Vous vous dirigez vers le bâtiment en bois, long et bas, que vous apercevez sur votre droite (15).

6. Vous venez de renverser un tabouret ! A côté de vous, un gros garde moustachu s'agite dans son sommeil et marmonne d'une voix mal assurée : *« Allez maman, laisse-moi dormir encore un peu... »* avant de se retourner et de recommencer à ronfler. Allez en (34).

7*. Soudain, le prêtre se retourne dans un grand froissement de robe. *« Alors, on croit qu'Aznageel est devenu sourd ? Et bien non ! Et comme tu es venu tout seul jusqu'ici, je vais procéder immédiatement à ton sacrifice. Toth Magoth est prêt à l'accepter. Viens ici mon enfant, viens te faire dévorer l'âme, Ah ! Ah ! Ah ! »*. Le

NOTE : *Au cours de votre aventure, il vous arrivera plusieurs fois de lire des paragraphes dont le numéro est suivi d'une astérisque (*). A chaque fois que cela se produira, vous devrez inscrire une petite croix dans un coin de votre Feuille de Personnage « Certificat d'Identité ». Quand vous aurez marqué noté 7 croix, notez bien le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au chapitre « Mauvaises Rencontres » placé à la fin de ce scénario.*

Aventure Solo

La dernière nuit



Ce scénario est destiné à être joué par un héros (qui ne soit ni elfe, ni magicien) de niveau 1 à 5. Pour l'entreprendre, il suffit de vous munir de la boite « Initiation au Jeu d'Aventure », de tirer un personnage, de placer l'écran de meneur de jeu devant vous et... de lire ce qui suit. Attention : cette aventure est meurtrière !

rire dément et le rictus du grand prêtre trahissent sa folie. Il s'approche lentement de vous, comme dans un cauchemar, brandissant devant lui ses mains fines ornées de longs ongles postiches en métal. Il n'est bientôt plus qu'à un pas de vous et vous pouvez sentir son haleine chaude battre votre visage, quand, enfin, vous vous arrachez à la fascination qu'il exerce sur vous. Le combat s'engage...
Aznageel, le grand prêtre : CR 10, EV 30, PR 1, AT 8, PRD 6, PI 1D+1. Si vous le tuez, vous avez la possibilité de fouiller Aznageel (3), à moins que vous ne préfériez ne pas perdre de temps et sortir tout de suite du temple (5).

8. Le combat est de courte durée et les gardes ont vite fait de vous maîtriser. Ils vous couvrent de chaines et, dès l'aube, vous serez sacrifié. Sincères condoléances...

9*. Vous progressez rapidement au travers des ruelles noyées d'ombre d'Agadinmar. Pendant un certain temps, vous ne rencontrez personne. Mais soudain, vous entendez un appel à l'aide. Vous vous précipitez pour porter secours à la personne qui appelle (32). Vous continuez votre chemin (30).

10*. Vous allez donc pouvoir vous en servir comme d'un gourdin rudimentaire (PI 10 + 2). Allez en (19).

11*. La porte est fermée à clé. Si vous avez le trousseau du geolier, allez en (16). Sinon, vous pouvez toujours essayer d'ouvrir la porte avec les moyens du bord (morceau de fil de fer qui traine, votre arme, etc...), tentez une Epreuve d'Adresse +4. Si vous la réussissez du premier coup, allez en (16). En cas d'échec, ou si vous préférez ne pas essayez d'ouvrir la porte, allez vers le sud en (4).

12*. Le garde se réveille en un clin d'œil ! Il n'est pas disposé à se laisser faire.
Le garde : CR 9, EV 20, PR 3, AT 8, PRD 8, PI 1D+2 (glaive).
Si vous gagnez le combat, allez en (39), sinon (13).

13*. Pas de chance, vous êtes mort ! Au moins, vous n'aurez pas à subir d'épreuves plus cruelles... Ne vous désespérez pas, retirez un personnage et vous verrez, cette fois, vous vous en sortirez !

14*. De chaque côté du couloir, il y a des cellules vides tout à fait semblables à celle que vous avez quittée. Au bout d'une centaine de mètres, le passage fait un coude à angle droit vers la gauche et bientôt, vous vous retrouvez devant une porte d'acier fermée par un énorme cadenas. Quoi que vous fassiez, vous n'arrivez pas à l'ouvrir. Vous êtes donc obligé de revenir sur vos pas, de repasser devant votre cachot et de vous diriger vers le sud. Allez en (43).

15*. Un « parfum » de foin et de crottin vous apprend qu'il s'agit des écuries du temple. L'occasion unique de vous emparer d'un cheval ! Malheureusement, vous entendez un palefrenier qui chante en faisant des heures supplémentaires, à l'intérieur de la bâtisse... Vous y allez quand même, quitte à « faire sa fête » à l'employé trop zélé (2). Vous préférez éviter un nouveau combat et vous filez sans demander votre reste (9).

16. Vous ouvrez la porte. A cet instant, vous entendez au loin le son d'une cloche qui retentit. Mais vous n'y prêtez pas attention, le spectacle qui s'offre à vous est trop merveilleux ! Vaguement éclairé par la lumière du dortoir, vous contemplez un trésor somptueux : des milliers de pièces d'or débordent de coffres ouvragés, des coupes serties de pierreries scintillent de tous leurs feux, il y a des diamants, des saphirs, des... Un toussotement provenant de derrière vous, vous ramène à la réalité. Vous vous retournez : les gardes sont réveillés ! Allez en (8).

17. Le gardien arrive en courant. Ivre de colère, il ouvre la porte et entre dans la cellule en mugissant : *« Qui c'est qui m'a fichu un prisonnier pareil ? C'est pas possible !!! »*. Il est (très) agressif et tient un couteau à la main. Au fait, avez-vous (honnêtement) pensé à vous servir du tabouret comme d'une arme ? Oui (10), non (42).

18. Tentez une Epreuve de Force Physique aggravée à +2. Si vous la manquez, vous vous blessez en vous escrimant sur les barreaux (vous perdez un point de vie). Si vous la réussissez, vous réalisez que les barreaux sont trop solides pour vous avant de vous faire mal. Il ne vous reste plus ensuite qu'à essayer d'attirer le gardien (22).

19. Le gardien n'est peut-être qu'une grosse outre à vin, ce n'en est pas moins un adversaire redoutable. Vous allez devoir l'affronter dans une lutte à mort en utilisant les règles standard de l'Oeil Noir.
Le gardien : CR 8, EV 20, PR 1, AT 8, PRD 5, PI 1D.
Vous même ne portez que des vêtements ordinaires qui vous donnent une PR de 1. Si vous remportez le combat, allez en (45). Sinon, allez en (13).

20. Il y a une porte dans le mur ouest de la salle de garde. Après l'avoir ouverte, vous découvrez un petit couloir qui donne dans une salle immense éclairée par de grands flambeaux. C'est un temple. Des volutes d'encens planent entre de gigantesques colonades. Ici, murs et plafonds sont en onyx. Au fond, se dresse une colossale statue (30 mètres de haut !) en obsidienne représentant un démon ailé à tête de mort. Devant la statue, il y a un autel où s'affaire le grand prêtre vêtu d'une robe pourpre. Inlassablement, il répète les mêmes mots : *« Toth Magoth, accepte le sacrifice et garde nous en ta bienveillance ! »* Avec difficulté vous parvenez à détacher votre regard de la scène qui se déroule devant vous et prenez conscience que la sortie du temple n'est située qu'à une dizaine de mètres de vous : une porte monumentale laisse passer un peu de clarté lunaire et vous pouvez apercevoir quelques étoiles... Que voulez-vous faire ? Si vous voulez attaquer le grand prêtre, il vous faut, tout d'abord, réussir une Epreuve de Courage

avant d'aller en (7). Si vous manquez cette épreuve, ou si vous préférez sortir sans faire de bruit, vous devrez réussir une Epreuve d'Adresse pour aller en (5), sinon, vous irez quand même en (7).

21. Vous êtes dans un couloir étroit éclairé par des torches fixées au mur. Ce couloir est orienté nord-sud (votre cellule est à l'est). Allez-vous vers le nord (14) ou vers le sud (43) ?

22. Qu'allez-vous faire pour provoquer la venue du gardien : pousser de grands cris en prétendant que vous êtes malade à mourir (33) ? Utiliser la chandelle et la paille pour mettre le feu à la cellule (35) ? Faire semblant d'être fou-furieux et hurler à vous en décrocher la machoire, tout en martelant la porte et en cassant ce qui vous tombe sous la main (17) ?

23*. D'un bond, vous vous retrouvez au centre de ce qui semble être une salle de garde. Deux hommes en uniforme rouge sont affalés sur la table et devisent en vidant une bouteille. Il leur faudra une seconde pour réagir, mais ils sortiront vite leurs sabres !
Les gardes (chacun) : CR 7, EV 20, PR 3, AT 6, PRD 4, PI 1D+3. Dès qu'un garde aura été tué, son compagnon s'évanouira de saisissement. Si vous gagnez, allez en (20), sinon, allez en (13).

24*. Pas de doute, cette chambre a dû appartenir à votre geolier. En fouillant bien, vous retrouvez son uniforme d'apparat : une veste de cuir rouge (PR 3) et un glaive (PI 1D+2). Vous vous en saisissez. N'hésitez pas à vous en servir lors d'éventuels combats futurs ! Allez en (31).

25. Elle se précipite d'un pas léger vers un coin sombre de la ruelle. Là, elle soulève péniblement une dalle de pierre qui révèle un trou noir. Puis, elle vous dit : *« Si tu suis les égoûts vers l'ouest, tu arriveras au grand collecteur qui mène à l'extérieur d'Agadinmar. Dépêche-toi, mais... reviens-moi vite aussi ! »* Elle vous embrasse une dernière fois sur le front et vous donne une torche qu'elle avait à la ceinture. Après avoir allumé cette dernière, vous vous enfoncez sous terre dans le cloaque. Vous êtes obligé de vous courber pour avancer dans les couloirs étroits et puants. A la vue de votre torche, des rats gras et répugnants s'enfuient devant vous. Vous préférez ne pas imaginer quels immondices écœurants sont chariés par l'eau noirâtre et huileuse qui caresse vos chevilles. Après une éternité, votre égoût rejoint le collecteur principal. Encore quelques dizaines de minutes et vous trouvez une sortie... Allez en (52).

26*. Vous avez découvert l'armurerie du temple ! Comme il s'agit de ne pas trainer, vous vous emparez rapidement d'une armure et d'une arme (que vous choisissez parmi ce que les règles vous proposent. Attention, il n'y a ici ni arme à deux mains, ni armure de chevalier !) et vous ressortez dans le couloir (40).

27. Le liquide de la fiole a un fort goût d'amande amère. Vous ressentez une étrange sensation. Tout commence à tourner autour de vous, vous tombez par terre... et vous allez en (13).





28. Les heures passent, interminables. Puis enfin, vous entendez un bruit provenant de derrière la lourde porte de chêne. Un petit panneau carré s'ouvre dans cette dernière et vous voyez apparaître un visage simiesque et mal rasé (le gardien ?) qui vous annonce : *« Eh, clampin ! T'as d'là visite. Essaye d'être poli avec son Eminence, à défaut d'être propre... »* L'individu s'efface alors pour céder la place à un deuxième personnage. Le nouveau venu a un aspect raffiné et cultivé. Il vous contemple de ses minces yeux creusés à même la chair blanchâtre de son visage émacié. Satisfait de son examen, il prend la parole : *« Bienvenue à toi mon enfant. Je me présente, Aznageel, grand prêtre d'Agadinmar. Sache que dans quelques petites heures ta modeste personne va contribuer à la grandeur de notre cité. Afin d'attirer les faveurs divines sur nos récoltes et notre commerce, tu sera sacrifié à l'aube, j'en suis vraiment désolé mais cela risque d'être un peu douloureux ; tu seras d'abord écorché vif, écartelé, désossé, puis bouilli à feu doux, avant d'être... »* Atterré, vous n'entendez pas la suite du programme. Bientôt, le prêtre se retire et votre décision est prise : il faut filer d'ici, et vite ! Allez en (46).

29*. Vous découvrez une chambre richement décorée, éclairée par un brasero où brûlent des bois parfumés. En fouillant cette chambre, vous découvrez toutes sortes d'objets hétéroclites (robes, livres incompréhensibles, etc...). Tentez une Epreuve d'Intelligence. Si elle est réussie, allez en (38), sinon, allez en (36).

30*. Le silence des rues semble de plus en plus menaçant à mesure que vous approchez des murailles qui entourent Agadinmar. Soudain, vous apercevez devant vous une poterne donnant vers l'extérieur de la cité. Il y a deux gardes : vous devez tenter une sortie en force !
Les gardes : CR 10, EV 25, PR 3, AT 9, PRD 8, PI 1D+3. Après chaque assaut, faites une Epreuve d'Adresse ou de Force Physique (choisissez votre score le plus élevé). Si vous la réussissez, vous parvenez à vous défaire des gardes et vous vous enfuyez dans la campagne nocturne (52). Sinon, vous devez continuer à vous battre. Si vous mourez (13).

31. Vous prenez le couloir vers le sud (49). Vous revenez vers le nord (14).

32*. Vous découvrez, au détour d'une rue, une jeune femme blonde en train de se faire agresser par un gros homme manifestement ivre. Vous essayez de ramener le malotru à la raison, mais sa seule réaction est de vous intimer « d'aller voir ailleurs s'il y est » ! Suivez-vous son conseil et reprenez-vous le chemin de l'enceinte fortifiée (30) ? Ou passez-vous à l'attaque (44) ?

33. Ameuté par vos cris, le gardien arrive rapidement. Mais il n'ouvre pas la porte et vous regarde d'un œil goguenard par le judas : *« Eh ben alors clampin, on a bobo ? T'inquiètes pas, le gentil grand prêtre va bientôt s'occuper de toi et t'auras plus jamais mal. Si t'insistes, p'tête qu'il avancera l'heure du sacrifice ? »* Puis, il referme le panneau et vous l'entendez s'éloigner. Votre tactique n'a pas eu l'efficacité escomptée, retournez en (22) et faites un autre choix.

34. Vous voyez que le couloir se prolonge vers le sud de l'autre côté du dortoir. Il y a également une porte dans le mur est de la pièce. Vous allez vers le sud (4). Vous vous intéressez à la porte de l'est (11).

35. Le feu prend bien et vous vous trouvez rapidement enveloppé d'une masse de fumée suffocante. Pour éviter l'asphyxie, il vous faut réussir une Epreuve de Force + 2. Sinon, vous perdez 1D6 Points de Vie. Allez en (17).

36. Vous suivez à nouveau le couloir vers le sud (il est trop tard pour revenir en arrière). Bientôt, le passage donne dans une grande salle faiblement éclairée d'où proviennent de puissants ronflements. Vous risquez un œil et vous voyez une trentaine d'hommes (des gardes !) en-

dormis sur des paillasses. Vous n'avez pas le choix, il vous faut traverser cette pièce. Vous préférez la manière forte et sautez, arme au poing, dans le dortoir (8). Vous préférez essayer de passer sans faire de bruit, tentez alors une Epreuve d'Adresse ; si elle est réussie, allez en (34), sinon, allez en (6).

37*. A peine égratigné, le gros homme sombre dans un coma éthylique et commence à ronfler avec insistance. La jeune femme se tourne vers vous et vous remarquez qu'elle est très jolie. Elle vous gratifie d'un sourire enchanteur et dit, en désignant l'ivrogne par terre : *« Je n'ai jamais pu supporter ce porc ! »* Puis elle vous regarde d'un air intrigué : *« Vous avez l'air bizarre. Qu'est-ce qui vous est arrivé ? »* Vous lui racontez tout (41). Vous préférez la laisser dans l'ignorance et vous repartez (30).

38. Cette chambre doit être celle d'un prêtre. Vous découvrez, sous le matelas du lit à baldaquin, une bourse contenant 5 pièces d'or et une petite fiole de métal sur laquelle est écrit : « Potion de Guérison ». Cette fiole contient deux doses de potion qui vous feront récupérer, chacune, 1D6 Points de Vie. Vous pouvez les boire tout de suite ou attendre un meilleur moment. Allez en (36).

39. Il y a une porte dans le mur sur votre droite. Vous l'ouvrez (29). Vous continuez dans le couloir (36).

40. Le couloir continue pendant encore une dizaine de mètres, puis fait un coude à angle-droit vers l'ouest. Vous entendez des bribes de conversation provenant d'au delà du coude :

« — Pas mauvaise cette eau de vie, hein Grakdul ?

— Ouais, ouais, elle s'laisse boire. Eh, dis, on en a encore longtemps avant la relève ?

— Burp ! j'crois pas. Mais j'm'en fiche, j'ai pas envie de dormir. Allez, bois encore un coup...

— C'est pas d'refus Jolas. Toi, t'es un homme bien !... »

Vous attaquez valeureusement, espérant que les ivrognes ne vous opposeront pas une trop forte résistance (23). Vous préférez essayer de trouvez une meilleure arme dans la pièce que vous avez laissée derrière vous (26).

41. Elle écoute patiemment votre histoire, mais soudain, une patrouille apparait au coin de la rue. La jeune femme vous tire par le bras vers l'encoignure d'une porte et vous embrasse avec fougue. Vous remarquez à peine combien sa douce chevelure est parfumée, car derrière vous, douze gardes passent en ricanant. A peine ont-ils disparu, que la jouvencelle interrompt, comme à regret, son baiser et vous regarde d'un air épanoui : *« Je crois que je connais un bon moyen pour sortir de la ville. Mais, tu me jures que tu reviendras me voir un jour ? »* Vous jurez (25). Vous préférez la quitter là et vous vous dirigez vers l'enceinte (30).

42. Tant pis, vous allez devoir vous battre à coups de poing (PI : 1D-1. N'oubliez pas votre bonus de Force, si vous en avez un...). Allez en (19).

43. Alors que vous allez vers le sud, vous constatez que l'air est humide et qu'une vague odeur de salpêtre assaille vos narines. Soudain, vous voyez une porte dans le mur de gauche. Vous décidez d'entrer (48). Vous continuez dans le couloir vers le sud (49). Vous choisissez de faire demi-tour et vous vous dirigez vers le nord (14).

44*. Le gros homme : CR 6, EV 45, PR 3, AT 9, PRD 11, PI 1D+3. Si vous mourez (13). Si vous parvenez à infliger, au moins, une blessure à votre adversaire (37).

45. Ca-y-est ! Le corps du gardien est étendu à vos pieds. Vous voyez que la porte entrouverte du cachot donne sur un couloir éclairé par des torches. Vous vous précipitez dans le couloir (21). Vous prenez votre temps (51).

46. Deux solutions s'offrent à vous :

— Essayer d'arracher les barreaux et sortir par le soupirail (18).

— Attirer le gardien dans la cellule, lui règler son affaire et fuir par le couloir (22).

47. Pour passer sans encombre au dessus du garde, il vous faut réussir une Epreuve d'Adresse (39). Si vous la manquez, allez en (12).

48*. La pièce est obscure. Une odeur de fauve émane de cet endroit. A tâtons, vous réussissez à trouver un chandelier et à l'allumer. C'est alors que vous constatez que vous vous trouvez dans une chambre. Le désordre est indescriptible. Il y a un lit (défait!), une table, une chaise, un chien, une armoire... Un chien ?!!! Oui, vous avez bien vu ! L'ignoble créature qui vous contemple d'un air affamé a dû, un jour, être un chien. Avant que vous n'ayez le temps de vous perdre en vaines considérations, « l'aimable cador » vous saute à la gorge !

Le chien : CR 10, EV 6, PR 0, AT 6, PRD 0, PI 1D-2. Si vous réussissez à tuer le chien (50). Sinon (13).

49. Vous marchez pendant quelques minutes avant d'arriver au pied d'un long escalier. Vous le gravissez, en maudissant votre goût immodéré pour les patisseries, et vous tombez nez-à-nez avec un garde en armure rouge ! Heureusement, il s'est endormi en travers du chemin, la tête sur un tabouret, et ronfle paisiblement. Vous l'attaquez (12). Vous essayez de passer sans le réveiller (47).

50. Voulez-vous prendre le temps de fouiller la chambre (24). Sinon, vous retournez dans le couloir (31).

51*. Vous récupérez le couteau du gardien. De plus, en fouillant ce dernier, vous trouvez 3 pièces d'argent et un trousseau de clés (ça peut toujours servir !). Allez en (21).

52. Enfin libre ! La campagne sous la lune, vous parait plus belle que jamais. Epuisé, vous vous allongez sous un arbre à l'écart de la ville dont vous apercevez les lueurs au loin. Bercé par les hullulements d'un hibou, vous vous endormez l'esprit tranquille. Demain, vous le savez, il y aura bien d'autres aventures à vivre... FIN

NOTE : Cette aventure — qu'un personnage ne peut tenter qu'une seule et unique fois — peut vous permettre de gagner des Points d'Aventure, si votre héros s'en sort vivant. Selon son niveau, il gagnera : 1er Niveau : 100 PA ; 2ème Niveau : 80 PA ; 3ème Niveau : 60 PA ; 4ème Niveau : 40 PA ; 5ème Niveau : 20 PA.

Jean Balczesak

Mauvaises rencontres

A partir du moment où vous avez sept croix marquées sur votre feuille de personnage, vous avez des chances de rencontrer des personnes lancées à votre poursuite. A chaque fois que vous arriverez à un paragraphe dont le numéro est suivi d'une astérisque, il vous faudra :

1) Inscrire une nouvelle croix sur votre fiche.
2) Noter le numéro du paragraphe où vous êtes.
3) Vous reporter à la présente action.
4) Effectuer un jet de dé sur la table ci-dessous et éventuellement résoudre la rencontre indiquée.
5) Puis, si vous êtes toujours vivant, vous pourrez retourner à votre paragraphe et continuer l'aventure.

D 20	Evénements
1 à 15	Rien ne se passe.
16/17	Vous rencontrez un jeune prêtre. Si vous portez une armure dérobée en cours d'évasion, vous pouvez éviter le combat en réussissant une Epreuve d'Intelligence (le prêtre vous prendra pour un garde), sinon, vous devez vous battre. Le prêtre : CR 10, EV 20, PR 0, AT 8, PRD 8, PI 1D.
18/19	Vous rencontrez deux gardes. Les gardes : CR 9, EV 20, PR 3, AT 9, PRD 7, PI 1D + 3.
20	Vous rencontrez un garde (mêmes qualités que ceux ci-dessus) et un chien. Si vous avez déjà tué un chien en cours d'aventure, vous ne rencontrerez que le garde. Le chien : CR 10, EV 6, PR 0, AT 6, PRD 0, PI 1D-2.





Sur un air de film noir

UN SCENARIO CASUS BELLI
Polar

L'aura de Laura

SAN FRANCISCO.
14 HEURES. ETE 1934.

Une chaleur moite oppressait la ville à la manière d'un truand qui braque son arme vers vous ; et moi, Andrew Mac Tavers, détective privé, j'avais le canon sur la tempe...

C'était une de ces journées où tout allait de travers. Je sirotais mon 21ème verre depuis le hamburger de midi, calé dans mon fauteuil, les pieds sur la table qui me sert de bureau et suant toujours autant, malgré la semi-obscurité dans laquelle je cherchais à me faire oublier de ce bon dieu de soleil... Si seulement ce satané ventilateur consentait à marcher... Ma seule distraction était de contempler la pièce miteuse qui me tenait lieu de bureau : un fauteuil bancal, une table crasseuse sur laquelle tronait une bouteille de scotch de mauvaise qualité, deux chaises dont une défoncée, un classeur vide faisant en fait office de bar, le porte manteau où pendait piteusement mon trench coat, ce satané ventilateur et moi, Andrew Mac Tavers qui ne déparaillait pas cette annexe de la décharge municipale...

Une fois de plus je finissais le tour d'horizon de mon univers en déchiffrant l'inscription apparaissant à l'envers sur ma porte vitrée : « Andrew Mac Tavers, détective privé »... Détective privé... Privé de travail oui... Depuis que ce salaud de Jenckins n'avait pas apprécié que je mette le nez dans ses « affaires » : racket, corruption et j'en passe parce qu'il y a des dames (*et que Agnès relit...*). Ce salaud avait profité de sa position de lieutenant de police pour faire annuler ma licence et ce en matière d'avertissement. La prochaine fois ce serait moi qu'ils annuleraient... Mais je n'étais pas de ceux qui lâchent prise aussi facilement...

Evidemment, les rats avaient quitté le navire, même Molly, ma fidèle secrétaire s'était trouvée une vieille tante malade dans l'est pour s'éloigner de moi. Il ne restait plus que moi et cette bouteille d'alcool, bientôt vide d'ailleurs... Soudain le destin sonna à la porte de mon existence... J'entendis des bruits de pas, une forme se profila dans le couloir et s'immobilisa devant ma porte. Je vis confusément, à travers le verre dépoli et sale de la vitre, cette forme s'emparer d'un objet qu'elle portait sur elle.

(Vous avez le choix entre 3 possibilités) :

— Ce salaud de Jenckins venait en finir, il allait être bien reçu. Mes doigts se refermèrent sur la crosse de mon colt et je le déchargeais sans sommation à travers la porte. On ne menace pas impunément Andrew Mac Tavers... (Allez en 95).

— Mes doigts se refermèrent sur mon colt et je bondis derrière le classeur pour me protéger des balles, (allez en 20).

— J'engloutis le reste du verre et je me décidais à aller ouvrir cette foutue porte, (allez en 77).

1. Et soudain, le monstre se jeta sur moi... Je pouvais lire, au fond de ses petits yeux pédonculés, toute la haine et la cruauté de sa race pour la mienne... Ses griffes s'enfoncèrent profondément dans ma chair et je rendis mon dernier soupir... FIN

2. Les coulisses n'étaient peuplées que de

quelques danseuses attendant l'annonce de leur numéro et de rares machinistes toujours affairés. Mon entrée dans ce monde dominé par une lumière blafarde passa inapperçue...

— Si vous cherchez la loge de la chanteuse, allez en 52 ; si par contre vous désirez vous « fondre dans le décor », allez en 19.

3. C'est avec une maigre avance que nous atteignimes le bout de la ruelle. Celle-ci se jetait dans une autre plus étroite. Bill n'était plus qu'à quelques mètres derrière nous, pas question dans ces conditions de perdre du temps à choisir notre direction... Je m'en remis donc à la chance.

— Si vous tournez à droite, allez en 62.

— Si vous tournez à gauche, allez en 9.

4. Je m'affalais dans un fauteuil. Hannah, elle, se dirigea de suite vers la salle de bain. Mon ouïe entrainée détecta le bruissement délicat du fourreau tombant à terre et celui, plus grossier du jet de la douche... (Vous avez le choix entre 2 possibilités.) :

— En attendant qu'elle ait fini, je me servis un verre de scotch...(Allez en 92).

— La porte de la salle de bain n'étant pas fermée, j'y pénétrais donc pour le signaler

nom, comment pouvait-elle le connaitre ! Le fait méritait réflexion, mais cela pouvait attendre le lendemain matin... (Allez en 61).

8. Deux affreux virent me tenir compagnie à ma table. L'un d'eux était un nain habillé d'un complet blanc, l'autre ressemblait plutôt à un ours grizzly sans sa fourrure. Il répondait au nom de Bill, son regard éteint et la bave qui lui coulait à la commissure des lèvres en disaient long sur ses capacités intellectuelles... *« Mr Mac Tavers, je présume... »*, commença le nain...(Allez en 66).

9. C'était pas mon jour, la ruelle se terminait en cul de sac. Comprenant dans quel piège fatal je m'étais englué, je fis demi-tour. Trop tard.Bill me coupait déjà la retraite, derrière lui je voyais briller les lumière de la rue... Calmement le géant s'avança dans l'impasse, calmement je reculais avec ma protégée en me préparant intérieurement à mourir en brave. (Allez en 15).

10. Je savais bien que ce genre de pépée n'attirait que des ennuis. Seulement voilà, j'ai horreur que l'on me dicte mes actions, mon goût immodéré pour le whisky irlandais doit y être pour quelque chose...

Pour jouer, il faut d'abord déterminez votre AURA. L'aura est un savant mélange d'observation et d'instinct. Pour la déterminer, lancez 1D12 ou à défaut regardez votre montre à trotteuse : le résultat du dé ou le nombre précédant la trotteuse indique votre score en Aura. Plusieurs fois dans le jeu on vous demandera de tester votre Aura. Pour cela, lancez 1D12 ou regardez votre montre : une Aura est «réussie» si le résultat du dé ou le nombre précédant la trotteuse est INFERIEUR à votre Aura... La chance, quant à elle, reste la vôtre...

à l'intéressée... (Allez en 79).

5. Qu'importe, cela pouvait attendre le lendemain matin... (Allez en 81).

6. Si une brève fouille de la pièce ne m'apprit rien de plus, elle me laissa par contre plutôt perplexe...

Je n'avais rien trouvé qui appartienne en propre à celle que j'attendais. Ni objets personnels, ni vêtements de ville, ni même une simple photo de scène ; rien que quelques costumes et produits de maquillage... J'avais l'étrange impression d'être entré dans une maison de poupée. Une maison dont *elle* serait la poupée, jouet solitaire manipulé par d'invisibles mains... Mais ne sommes nous pas tous le jouet de quelqu'un. Tôt ou tard.

(Maintenant choisissez une de ces deux solutions...) :

— Je me calais dans le fauteuil pour attendre confortablement son retour imminent... (Allez en 86).

— Les pièces sans issue irritent particulièrement ma nuque, et celle-ci n'échappait pas à la règle. Je décidais d'assurer mes arrières en allant attendre ma chanteuse dans les couloirs des coulisses... (Allez en 19).

7. Je ne lui avais pas encore dit mon

Je fis donc le serment d'élucider cette affaire, dont je ne savais strictement rien, devant le cadavre encore chaud de ma bouteille de « Mort Lente Spéciale »... (Jet Aura réussit, allez en 24 ; jet Aura raté, allez en 108).

11. Je trouvais sans difficulté *sa* loge grâce à l'amabilité d'un machiniste... (Allez en 39).

12. Mon instinct ne me trompa point. Dans un coin enfumé du bar, se tenait Bill. Il regardait la chanteuse avec l'air émerveillé d'un enfant en bas âge. Le nain lui, sirotait un verre de « Poison Noir » en attendant qu'il se remplisse à nouveau...

— Si vous tentez malgré tout de prendre contact avec la chanteuse, allez en 31.

— Si par contre, vous renoncez,jugant la tentative trop risquée, allez en 22.

13. L'eau était froide et noire et je descendais lentement vers le fond... A cette heure-là, j'allais sûrement réveiller les poissons... FIN et R.I.P...

14. Profondément enfoncé dans mon fauteuil, dégustant ma bouteille de « Mort Lente Spéciale », je tentais de réfléchir sainement...

— Si vous savez quelles sont les « affaires de la dame », continuez le paragraphe, sinon allez en 10.

J'échafaudais des théories diverses sans qu'aucune ne me satisfasse pleinement. Je manquais d'éléments, indéniablement... (Vous avez le choix entre 2 possibilités) :

— Cette affaire devenait passionnante. La cliente était belle, très belle, et riche, ce qui ne gâtait rien. De plus il y flottait, en plus du sien, un parfum de mystère et de danger. Tout ce qui me fallait pour me « sentir à l'aise ». Ça et une bouteille de scotch...(Allez en 105).

— J'étais incapable d'aligner 2 idées cohérentes, même un verre de « Mort Lente Spéciale » ne pouvait me les éclaircir : les discussions avec les nains n'avaient pas l'air de me réussir et je décidais de les éviter dorénavant... Et j'allumais une cigarette avec les moitiés de billets... (Jet Aura réussi, allez en 24 ; jet Aura raté, allez en 55).

15. Soudain un Chinois sortit par une porte dissimulée jusqu'alors par les ténèbres. Sans réfléchir je m'y précipitais avec elle, bousculant au passage notre sauveur...

Nous déboulâmes dans une cuisine « typique » dans un concert indescriptible de jaunes jurons et de bruits divers, fusâmes dans la salle, destabilisant au passage un serveur et enfin atteignîmes la rue. Bill, lui, peina plus : le capharnaüm derrière nous évoquait plus le caterpillar emballé que la quiètude feutrée d'un restaurant asiatique... La providence nous envoya un taxi en maraude où nous nous engouffrâmes alors que le géant maculé de nids d'hirondelles sortait de l'établissement sinistré... (Allez en 53).

16. J'avais rempli ma part du contrat : retrouver la pouliche et la mener au box... Il me restait simplement à attendre le coup de fil de Laura pour jouer au puzzle avec des billets de 1000 $ (sauf si vous les avez brulés)... (Allez en 84).

17. La forme fit quelques pas dans la pièce puis tourna les talons et s'en fut. Je restais plusieurs minutes dans mon coin, indécis, redoutant un piège... Puis je sortis dans le couloir : *vide.*

Je ne saurai jamais qui était cette forme devant ma porte, ni ce qu'elle voulait. D'accord ce n'est pas très glorieux mais je dis toujours qu'il vaut mieux être un lâche vivant qu'un héros mort. (Allez en 103).

18. Il n'y avait pas de souvenir autour du miroir... (Allez en 6).

19. Ne voulant pas attirer l'attention, je me glissais dans un coin sombre pour attendre « à l'abri » la fin de son tour de chant. L'avenir devait me donner raison... (Allez en 44).

20. Je bondis derrière le classeur tel un joueur de baseball finissant son tour de terrain. C'était le seul abri sûr contre les



pruneaux. Mais dans mon empressement, je heurtais une chaise. Le bruit me sembla assourdissant. La forme dans le couloir ne fut pas longue à réagir. La porte s'ouvrit lentement. Mes doigts se crispèrent sur la crosse de mon colt, ma respiration s'arrêta, je devais prendre une décision et rapidement.
(Vous avez le choix entre 2 possibilités) :
— Je déchargeais mon arme sur la forme. (Allez en 107).
— Restant prudent, j'attendis la suite des événements. (Allez en 17).

21. Rien ne distinguait le Honey Moon Palace des autres motels de la route du désert : le même type d'enseigne lumineuse, les mêmes bungalows miteux, les mêmes clients de passage...La gérante me remit les clefs de la chambre sans demander les explications qu'elle savait parfaitement ne jamais obtenir...
— Si vous êtes avec Hannah, allez en 4 ; sinon allez en 84.

22. Une retraite stratégique s'imposait. Juste à ce moment, la musique s'arrêta et Bill tourna la tête... (Allez en 66).

23. Ses yeux débordèrent et elle me supplia de l'aider. Je restais muet, ne sachant que dire. Lentement elle se rapprocha de moi et mes bras se refermèrent sur elle...
La poupée chialait avec la conviction d'une fontaine et ses larmes inondaient mon costard à 3 dollars 45 cents dont 25 de nettoyage. Je n'ai jamais rien pu refuser aux pouliches qui pleurent dans mes bras, c'est mon chemin de croix, et celle-ci n'échappait pas à la règle. J'acceptais donc de l'aider... Juste à ce moment, Bill et le nain rompirent notre intimité en jaillissant de la sortie de secours. Mauvais présage. Bill se dirigea vers nous (vers moi en particulier) avec la lenteur qui convient aux choses inéluctables. Fâcheux. La fuite m'apparut alors comme la seule issue «valable» et je me mis à courir dans les ruelles sombres, entrainant à ma suite la jeune femme... (Allez en 56).

24. Plusieurs jours s'étaient écoulés durant lesquels j'avais souvent eu l'impression d'être suivi sans pouvoir en être sûr. L'absence de piste rendait l'enquête pour le moins ardue, mais je sentais que j'approchais du but, aussi inexorablement qu'une bouteille de scotch se vide...
Ce fut ce moment que Jenckins choisit pour me «convoquer». 3 porte-flingues à sa solde me soulagèrent de mon arme puis me soulevèrent de terre, fermement mais poliment, et me conduisirent ainsi jusqu'à son bureau.... Ce salaud de Jenckins était vautré dans un fauteuil, pompant un cigare énorme et faisant glisser maladivement des billes de métal entre ses doigts bouffis :
— *« J'ai entendu dire que tu étais sur une affaire. Tu ne devrais pas. Tu n'as plus de licence, je serais en droit de t'arrêter...*
— *Arrête Jenckins, tu me fais rire...*
— *Laisse tomber Tavers, tu n'impressionnes personne.*
— *C'est tout, lieutenant...*
— *Je t'ai à l'oeil Tavers et à la première occasion je ne te raterai pas, fais moi confiance... ».*
Il écrasa son cigare avec hargne, s'imaginant sans doute que c'était moi qu'il écrasait de la sorte. Jenckins aimait beaucoup s'exprimer avec ses mains ; ses porte-flingues aussi, mais pas de la même façon... Ils me déposèrent dans une ruelle déserte et, après un dernier coup de pied amical dans les côtes, me souhaitèrent un promt rétablissement... (Allez en 33).

25. Je trouvais sans difficulté *sa* loge grâce à l'obligeance d'une danseuse... (Allez en 39).

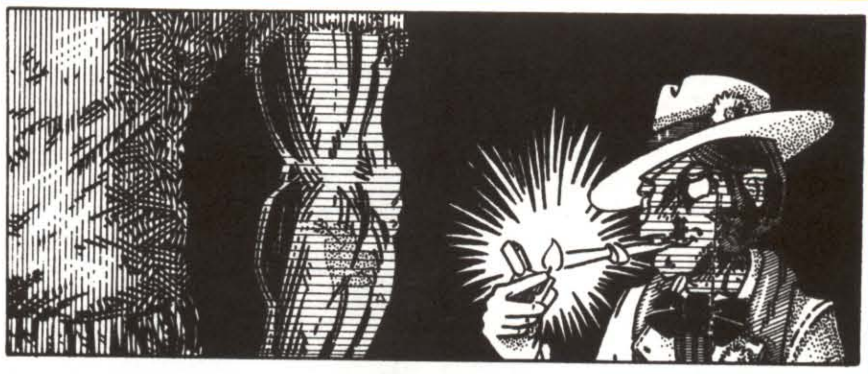
26. Je m'arrêtais une seconde pour lui permettre d'ôter sa chaussure restante. Elle poussa un cri de surprise quand je fendis son fourreau afin de libérer ses jambes fuselées entravées par le tissu et un autre quand je la tirais violemment en avant pour reprendre notre course... (Allez en 3).

27. Cette affaire ressemblait à une partie de poker. J'avais pas mal de mauvaises cartes et j'allais quitter la table avec beaucoup de dettes quand une donne relança la partie... Les flics me relâchèrent. Une inconnue venait de payer les 100000 $ de ma caution. Ce n'était sûrement pas Molly... (Allez en 99).

28. Dans la loge de Hannah régnait un parfum sobre et discret, un parfum qui n'avait pas sa place ici, dans cette débauche de strass et de paillettes... (Retournez

Suite page 43...

en 57).
29. Quand je réalisais que la porte était ouverte... J'étais pourtant sûr de l'avoir fermée en partant... Une envie irrésistible de me gratter la nuque me prit, ça sentait le piège à plein nez...
(Vous avez le choix entre 2 possibilités) :
— Je décidais de m'éclipser pendant que j'en avais encore le temps... (Allez en 90).
— J'entrais quand même, ne voulant pas céder à la paranoïa. N'empêche que ma nuque ne m'avait jamais autant démangé. (Allez en 38).
30. « Aux poissons ! » (Allez en 13).
31. D'où ils étaient, ils ne pouvaient surveiller efficacement l'entrée des coulisses. Je décidais donc d'aller y attendre la chanteuse, loin de la conversation néfaste du nain et des arguments «massue» du géant... (Allez en 2).
32. Une locomotive passait sur ma nuque sans relâche... Je réussis, tant bien que mal, à me trainer dans la salle de bain et placer ma tête sous la douche. La locomotive s'arrêta mais une douleur lancinante continuait d'occuper mon visage... Je portais machinalement les doigts à ma joue droite : celle-ci était barrée de quatre balafres profondes comme celles laissées par des griffes ou des ongles... (Allez en 85).
33. La bouteille de scotch était vide et mon flair de limier m'avait conduit dans un bar peu fréquenté du quartier du port. Le «Rhum Row» recelait bien des trésors, dont une des dernières barriques de « Poison Noir », un mélange secret à base de maïs, de sciure de bouleau et de pétrole qui lui donne sa belle couleur glauque. Mais ce soir là, je ne venais pas pour lui... La chanteuse sur scène n'était autre que la jeune femme qui avait sonné à ma porte. Elle avait troqué sa robe pastel pour un fourreau moulant et pailleté... C'était elle sans être elle vraiment, il y avait une telle différence dans son apparence que l'on pouvait croire qu'elle était en fait une autre femme. Mais non, c'était bien elle. Et pourtant...
— Si vous connaissez 2 affreux, continuez le paragraphe, sinon allez en 8.
— Si elle était là les deux affreux ne devaient pas être loin, ma nuque me démangea cruellement... (Jet Aura réussi, allez en 12 ; Jet Aura raté, allez en 100).
34. Je sortis de la salle de bain en renfermant la porte derrière moi et je me servis un verre de scotch en attendant qu'elle ait fini... (Allez en 92).
35. En échange du ticket, je reçu une enveloppe que je m'empressais d'ouvrir. Elle ne contenait qu'une clef et un mot écrit de la main de Laura :
— *« La clef est celle de la chambre nº 21 d'un motel de banlieue : le Honey Moon Palace. En cas de succès dans vos recherches, rendez-vous à cette adresse et attendez mon coup de téléphone. J'appelerais cette chambre tous les jours à 14 heures précise, laissez sonner 2 fois avant de décrocher. L.S. ».*
— Si vous venez de 97, allez en 103. Si vous venez d'un autre paragraphe, retournez-y...



36. — Si vous l'appelez Laura, allez en 78.
— Si vous l'appelez Hannah, allez en 23.
— Si vous préférez garder le silence, allez en 45.
37. A mon réveil, j'étais ligoté sur une chaise et mes pieds trempaient dans un bac de ciment frais... Les affreux m'offraient de nouvelles chaussures, le genre sur mesure... Ils s'écartèrent pour laisser la place à leur « Patron »... *« Je m'appelle Abe Donovan, tu as entendu parler de moi ? ».* Tout le monde connait Abe Donovan, le caïd des docks, le plus gros « bootlegger » de la côte ouest, « ami » du maire de San Francisco et grand nourrisseur de requins devant l'Eternel... Je lui racontais toute l'affaire, il m'écouta sans broncher. (Aura réussie, allez en 57 ; Aura ratée, allez en 30).
38. Je sentis le canon d'une arme s'enfoncer dans mes reins : je ne refuse jamais d'ouvrir la lumière quand on me le demande si gentillement... Un nain vêtu d'un complet blanc très chic, trop pour lui, était vautré dans *mon* fauteuil. L'autre affreux, celui qui me braquait, ressemblait plutôt à un ours grizzly sans sa fourrure : un géant au regard éteint et à la bave coulant à la commissure des lèvres. Le genre petit cerveau et gros poings, un instinctif, quoi... Après l'examen de la situation, je conclue que le révolver «enfoui» dans sa main et enfoncé dans mes reins était superflu, d'ailleurs il ne tarda pas à le rengainer... Le géant posa alors sa «patte» sur moi, mon épaule droite disparut entièrement dans sa paume. Le nain rompit le silence : *« T'occupe pas des affaires de la dame, ou sinon Bill te broiera les 2 épaules... »* Le géant rit bêtement bientôt suivi du nain .Dans l'hilarité générale je parvins à esquisser un sourire. *« Montre-lui, Bill... »* (Allez en 69).
39. Il n'y a rien qui ressemble plus à une loge d'artiste qu'une aute loge d'artiste ; elles sont toutes pareilles : des murs aveugles, un miroir bordé d'ampoules électriques et de souvenirs, une table de maquillage, une armoire pleine de costumes, un paravent et parfois des malles. Celle-ci était semblable aux autres... Et pourtant elle était différente... (Jet Aura réussi, allez en 73 ; jet Aura raté, allez en 18).
40. « *Aux poissons !* » (Allez en 13).
41. Tout allait pour le mieux. Ce salaud de Jenckins m'avait ôté ma licence, mon compte en banque était vide, Molly était partie dans l'Est et une brute sous les ordres d'un nabot au regard cruel avait réduit en miettes mon bureau sans aucune raison valable. Pourquoi tant de haine ?... (Allez en 108).
42. J'agrippais le rideau lorsqu'une main fusa de l'intérieur de la cabine et s'écrasa sur ma joue avec un bruit sec et moult éclaboussures... Le message était clair. (Allez en 34).
43. Et c'est ainsi que je connus ma femme, une pulpeuse infirmière au rire inextinguible... FIN.
44. Mon attente fut de courte durée. Son tour de chant terminé, elle rentra dans les coulisses, entrainant avec elle quelques applaudissements. Comme pour me donner raison, elle ne se dirigea pas vers sa loge, mais directement vers la sortie de secours. Je la suivis... (Allez en 65).
45. (Allez en 23).
46. Soudain l'Empire State Building s'abattit sur ma nuque et je perdis connaissance... (Allez en 32).
47. Le taxi s'arrêta près d'un bungalow isolé du front de mer, au nord de San Francisco, un de ces bungalows construits sur la plage, face à l'océan. Le taxi retourna vers les lumières de la ville et je restais seul avec Hannah et le silence des vagues... (Allez en 4).
48. Elle s'appelait Laura Smith, évidemment. Moi, je préfère Jones, mais c'est comme le scotch : les goûts et les couleurs... Elle recherchait Hannah, sa sœur jumelle, dont elle avait été séparée 10 ans plus tôt. Leur mère avait emmené Hannah dans ses bagages en quittant le domicile familial, laissant Laura au soin de son père. *« Une pour moi, une pour toi »* avait-elle écrit comme mot d'adieu... Personne ne les avait revues depuis. Personne jusqu'au mois dernier. Un ami de Laura l'avait « aperçu » à San Francisco alors qu'elle se trouvait à New York. Laura comprit aussitôt et se rendit en Californie. Malgré son ardeur, ses recherches restèrent vaines ; alors désespérée, elle frappa à ma porte... Elle ne venait pas seule, 10 billets de 1000 $ l'accomagnaient. Laura les coupa en deux et m'en tendit la moitié : *« 5000 $ tout de suite et 5000 quand vous aurez trouvé Hannah,*



d'accord...» Elle semblait bouleversée, au bord des larmes : *« Je vous en supplie, aidez-moi, je ferais n'importe quoi pour revoir ma soeur... »*
(Vous avez le choix entre 2 possibilités) :
— Elle avait touché ma corde sensible. Décidemment, elle me plaisait de plus en plus, aussi je décidais d'accepter... Pour elle et non pour l'argent. (Allez en 97).
— J'aime pas qu'on joue avec l'argent, ça me rend nerveux. La poupée remballa ses histoires et ses confettis puis prit la porte en écrasant une larme. (Allez en 71).
49. Hannah se tenait au milieu de la pièce, elle se rapprocha de moi et ses yeux plongèrent dans les miens... J'hésitais à aller plus avant. Un détail m'intriguait, un détail qui m'échappait encore... (Aura réussie, allez en 7 ; Aura ratée, allez en 87).
50. *«Aux poissons!»* (Allez en 13).
51. Aussitôt arrivé, j'entrepris de rechercher le plus petit indice, ma vie en dépendait... (Allez en 68 *ou* en 82).
52. Ces couloirs mal éclairés se révèlerent être un véritable labyrinthe. Pas moyen de trouver cette damnée loge sans une aide «locale»...
— Si vous vous renseignez auprès d'une danseuse, allez en 25.
— Si vous vous renseignez auprès d'un machiniste, allez en 11.
— Si après tout, finalement, tout bien considéré, vous suivez le conseil (avisé) de l'auteur (qui sait, lui) en vous «fondant dans le décor», allez en 19.
53. Nous roulions depuis plusieurs minutes quand elle se décida à se confier : *«Je m'appelle Hannah, Hannah Smith. Je vous remercie de votre aide, sans vous je crois bien que...»* Elle ne continua pas sa phrase, la traditionnelle question de tout chauffeur de taxi venait de tomber :*«Où voulez-vous allez, M'sieur Dame ?»*. Hannah répondit la première... *«666, No return Drive. Doom Beach»*... Puis elle s'adressa à moi : *«C'est un endroit sûr, ils ne le connaissent pas...»*
— Si vous désirez changer la destination du taxi, allez en 91.
— Si par contre vous vous en accommoder, allez en 47.
54. J'avais devant moi une «pouliche comme on en voit que dans les films» et je ne pouvais m'empêcher de l'admirer. Elle était habillée très élégament d'une robe légère couleur pastel qui laissait nues ses jambes fuselées. Une chaine en or ornait son cou gracile et un parfum sobre et discret l'entourait. Son regard croisa le mien et je sus qu'elle allait me faire du mal. Ses lèvres brillantes s'entrouvrirent : *«Mr Mac Tavers, je présume...»* Ses paroles sonnèrent comme une réplique de cinéma et je répondis machinalement :*«Oui»*. *«J'ai une affaire pour vous. Puis-je entrer ?»*
(Vous avez le choix entre 2 possibilités) :
— Je décidais de refuser tout net de l'écouter, ce genre de pépée (*pardon Agnès*) n'attire que des ennuis à des braves types comme moi (Allez en 103).
— Je décidais de voir de quoi il retournait, cette poupée était vraiment trop



mignonne pour lui dire non. (Allez en 64).
55. Je décidais alors d'aller méditer sur l'évolution du goût du scotch dans les bars du quartier du port...
Demain tout ne serait plus qu'un mauvais souvenir, du moins je l'espérais...FIN.
56. Notre course éperdue répercutée par les pavés brisait le silence de la nuit. Freiné par ma compagne, je n'arrivais pas à distancer le géant. Elle faisait de son mieux mais sa tenue ne convenait absolument pas à ce genre d'exercice... Elle perdit une de ses chaussures à haut talon et essaya de se débarrasser de l'autre tout en sautillant. Notre allure baissa encore et Bill se rapprocha dangeuresement...
— Si vous vous accommodez de la situation, allez en 3. Si par contre vous émettez le vœux secret que la jeune femme avance plus vite, allez en 26.
57. Donovan resta silencieux durant de longues minutes, pendant ce temps, le ciment séchait... Enfin, le verdict tomba. *«Tu as une journée entière pour trouver le coupable, passé ce délai, tu sais ce qui t'attend...»*.
(Vous avez plusieurs possibilités, mais *attention*, vous ne pouvez en explorer que 2 durant le temps qui vous est donné).
1) Si vous retournez sur les lieux du crime allez en 51.
2) Si vous retournez à la loge du Rhum Row, allez en 74.
3) Si vous tentez de quitter la ville, allez en 94.
4) Si vous soupçonnez déjà quelqu'un, allez en 104.
(Après votre deuxième choix, allez en 104).
58. Je ressentais le besoin de m'éclaircir les idées, de faire le point, loin d'elle. Elle dont je ne savais rien ou presque mais qui occupait déjà bon nombre de mes pensées... Il fallait que je réagisse avant qu'il ne soit trop tard et c'est ce que je fis en sortant acheter une bouteille de Mort Lente Spéciale... (Allez en 75).
59 Quand un chat noir me glissa entre les jambes *«mauvais présage»* pensais-je en souriant. Et j'entrais dans mon bureau... (Allez en 38).
61. *Censuré*... (Allez en 81).
62. Mon ange gardien veillait sur moi, à quelques enjambées devant nous la ruelle se déversait dans la rue... Une fois dans la foule des passants, ma compagne m'entraina avec assurance vers une Bugatti rouge garée à proximité, elle voulut en ouvrir la portière. Je la retins juste à temps...
Le nain s'était gauchement dissimulé dans la voiture, si gauchement que je n'avais eu aucun mal à l'apercevoir. Le géant déboucha alors de la ruelle. Sans attendre d'être pris entre 2 feux, je me précipitais avec ma protégée dans le flot des voitures. La providence nous envoya un taxi en maraude où nous nous engouffrâmes. Le zélé conducteur démarra aussitôt, au grand dam de nos poursuivants... (Allez en 53).
63. Une sirène de bateau sonna au loin, comme un glas, alors que Jenckins arrivait à son dernier rendez-vous... (Allez en 98).
64. Ses lèvres brillantes laissèrent échapper un *« merci »* et elle entra dans mon bureau et dans ma vie... *« Je voudrais que vous retrouviez ma sœur, Mr Mac Tavers... »* (Aller en 48).
65. Dehors il faisait nuit. Une nuit douce, apaisante... La porte donnait sur une ruelle déserte, aux pavés disjoints. Elle s'éloignait d'un pas lent et les ténèbres se refermaient sur elle avec une égale lenteur... Je la rejoint et elle me fit face en gardant prudemment ses distances. Elle me regardait comme un inconnu et ses yeux m'interrogeaient en se remplissant d'espoir. C'était elle sans être elle vraiment, à la fois si semblable et différente, si présente et insaisissable... Si belle aussi...
— Si vous connaissez son nom, allez en 36 ; sinon allez en 102).
66. Dès mon admission à l'hôpital central, je devins le plus grand succès comique de l'année. Les médecins se tordaient de rire rien qu'en prononçant mon nom. Mon cas n'était pourtant pas si grave. J'arrivais à sourire... sous mes bandelettes...
— Si vous laissez tomber, allez en 43 ; sinon retournez en 33.
67. Je me levais pour fermer cette porte et retournais m'asseoir avec une bouteille de scotch pour seule compagne... Un détail m'intriguait, un détail que je n'arrivais pas à cerner... (Aura réussie, allez en 88 ; Aura ratée, allez en 5).
68. (Allez en 76).
69. D'un coup de poing, le géant brisa le bureau en deux ; puis il s'empara du classeur et le projetta contre la porte vitrée qui vola en éclats et tout ça avant que j'ai pu leur dire qu'ils ne m'impressionnaient pas... *« T'as compris, t'occupes pas de la dame... »* reprit le nain. Ils sortirent comme ils étaient entrés : sans ma permission...
— Si vous savez qui est cette dame allez en 14, sinon allez en 41).
70. (Allez en 30).
71. (Allez en 103).
72. Le Blue Harvest Motel étendait ses rangées de bungalows miteux au bord de la route du désert. L'endroit était tranquille, la gérante peu curieuse et les clients discrets... Tout à fait ce que je

cherchais... (Allez en 4).

73. Il y régnait un parfum sobre et discret, un parfum qui n'avait pas sa place ici, dans cette débauche de strass et de paillettes... (Allez en 6).

74. Aussitôt arrivé, j'entrepris de rechercher le plus petit indice, ma vie en dépendait... (Aura réussie, allez en 28 ; Aura ratée, allez en 76).

75. L'après-midi était bien entamée, la bouteille de Mort Lente Spéciale aussi, et toutes les deux sans résultat... Je suis alors rentré retrouver Hannah, ne sachant toujours pas que faire d'elle. Les abords du bungalow étaient déserts. Les volets en avaient été tirés et la porte fermée ; Hannah devait être folle ou aimer vivre dans une étuve pour s'enfermer de la sorte par une pareille chaleur... J'ouvrais machinalement la porte et pénétrais dans le bungalow, une atmosphère étouffante mélée d'obscurité y régnait... (Aura réussie, allez en 93 ; Aura ratée, allez en 46).

76. Les heures passèrent sans que je découvre un seul indice. (Retournez en 57).

77. J'ouvris résolument la porte et... (Allez en 54).

78. L'espoir disparut de ses yeux et Laura s'affaissa en pleurs. La môme versait toutes les larmes de son corps avec la conviction d'une fontaine et marmonnait des mots incompréhensibles. Que lui avais-je donc fait ? Je ne pouvais la laisser ainsi, je la prix dans mes bras pour essayer de la consoler, sans succès...

Pour compléter mon désarroi, les deux affreux jaillirent de la sortie de secours. Laura s'échappa de mes bras pour aller se jeter dans ceux du géant en criant *« Oncle Bill ! »*. Bill confia sa nièce au nain et se dirigea vers moi avec la lenteur qui convient aux choses inéluctables... (Allez en 66, et laissez tomber, c'est un conseil...).

79. Elle était encore sous la douche et ne semblait pas avoir remarqué mon entrée... Peut-être qu'en écartant le rideau... (Chiche ! allez en 42 ; sinon, allez en 34).

80. Ce ne pouvait être que ce salaud de Jenckins... (Si vous avez des preuves, allez en 63 ; sinon, allez en 96).

81. Le soleil était déjà haut quand j'ouvris péniblement un œil et midi passé quand je tins sur mes deux jambes. Certaines nuits sont plus éprouvantes que d'autres...

— Si vous êtes au Honey Moon Palace, allez en 16.

— Si vous vous trouvez ailleurs, allez en 101.

82. Enfin, après des heures de recherche, je trouvais, contre un des pieds du lit, *une bille de métal...* (Retournez en 57).

83. Donovan m'avait tout expliqué. Sa femme lui avait donné 2 filles : Laura et Hannah, des jumelles. Durant leur enfance, Laura tua accidentellement sa sœur en jouant avec la thompson de son père... Depuis elle vivait avec ce souvenir, jouant à cache-cache avec la folie. Pour lui échapper elle ne trouva pas d'autre moyen que de faire revivre Hannah en lui offrant une seconde vie : la sienne... Laura s'effaçait peu à peu, laissant Hannah prendre sa place, irrémédiablement. Hannah aimait chanter, elle devint chanteuse, Hannah voulait avoir tous les hommes à ses pieds, elle les aurait...

Durant ses rares moments de lucidité, Laura n'avait plus qu'un seul espoir, dérisoire, celui de retouver Hannah avant que Laura ne disparaisse à jamais... Donovan, ne sachant que faire, la laissa libre de ses actes, demandant quant même à son frère Bill de veiller sur elle... (Allez en 109).

84. Je me trouvais dans la chambre n° 21 du Honey Moon Palace à l'heure dite et, pour la première fois depuis une semaine au dire de la gérante, le téléphone ne sonna pas... Quelque chose ne tournait pas rond... (Allez en 58).

85. Encore mal assuré, je retournais dans la chambre... Hannah y étaot encore... Elle gisait, nue, en travers du lit, le cou maculé de larges traces violettes, ses ongles tachés de sang et ses yeux figés pour l'éternité...



Je lui fermais les paupières quand la police fit irruption dans le bungalow, trainant avec elle un essain de badeaux charognards. Mes explications aussi complètes qu'elles furent ne les convainquirent pas et, sans m'en rendre compte, je me retrouvais menottes aux poings derrière les barreaux d'une cellule du commissariat central... (Allez en 27).

86. La « souris » était faite comme un « rat »... La loge ne possédait pas d'autre issue que la porte par laquelle j'étais entré. Une vraie nasse, un traquenard parfait. Elle ne pouvait m'échapper... Je l'attendais donc avec une patience toute professionnelle quand la porte sortit de ses gongs et traversa la pièce. Je subodorais que ceci ne pouvait être l'œuvre d'une frêle jeune femme, même libérée, et Bill me rassura sur mes conceptions de la féminité... (Allez en 66).



87. Qu'importe, cela pouvait attendre le lendemain matin... (Allez en 61).

88. Je ne lui avais pas encore dit mon nom, comment pouvait-elle le connaître ? Le fait méritait réflexion, mais cela pouvait attendre le lendemain matin... (Allez en 81).

89. Il me raccrocha au nez... (Allez en 30).

90. Je l'avais encore une fois échappé belle. Mais désormais, je ne pouvais plus mettre les pieds dans mon bureau si je voulais continuer à marcher avec et non voler avec des petites ailles dans le dos...
— Si vous avez une affaire en cours, allez en 24. Sinon continuez le paragraphe...
Au matin je quitterai San Francisco, le climat y devenait par trop malsain pour moi... FIN.

91. Ma nuque ne me demangeait pas mais je restais prudent... *« Désolé poupée, mais je ne veux courir aucun risque... »* Hannah ne répliqua pas et le taxi changea de destination.
(Vous avez 3 possibilités) :
A) la gare routière : (pour cela, allez au paragraphe correspondant aux 2 derniers chiffres du billet).
B) le Honey Moon Palace : (pour cela, allez au paragraphe correspondant au numéro de la chambre).
C) un motel quelconque en dehors de la ville : (allez en 72).

92. Elle sortit de son « repaire » vêtue d'un drap de bain et traversa le salon en direction de la chambre exactement comme si je n'existais pas. Au moment d'en passer le seuil, elle se retourna et s'adressa à moi : *« Auriez vous l'obligeance de fermer cette porte, Mr Mac Tavers ? »*. Puis, sans attendre de réponse, elle disparut dans la chambre...
— Si vous fermez cette porte en restant dans le salon, allez en 67. Si, par contre, vous entrez dans la chambre et fermez la porte derrière vous, allez en 49.

93. Ma nuque me démangeait cruellement. Je me tins donc sur mes gardes, pas assez pourtant pour éviter un coup qui faillit m'assommer net... Mon adversaire, masqué par l'obscurité, se rua pour la curée. Une courte lutte s'engagea. Sans espoir. Je reçus un second coup et je m'écroulais, emportant avec moi un lambeau de son vêtement. J'entendis confusément des objets rebondir mollement sur la moquette avant de sombrer dans l'inconscience... (Allez en 32).

94. (Allez en 13).

95. Le coup de feu retentit comme le gong qui sonne la fin d'un match de boxe. La vitre de la porte vola en éclats et la forme s'écroula sans un bruit. Je me précipitais aussitôt pour voir ce salaud de Jenckins barboter dans son sang. (Allez en 107).

96. Je n'avais aucune preuve et Donavan m'en demandait. Je me résolus à tenter le tout pour le tout. J'ai appelé Jenckins à son bureau et l'ai menacé de dévoiler la vérité... (Aura réussie, allez en 106 ; Aura ratée, allez en 89).

97. Son parfum demeura, de longues minutes encore, prisonnier des quatre murs de la pièce après que Laura eut passé le seuil de la porte. Il se dissipa lentement dans l'air lourd de l'après-midi...
Je n'avais de Hannah qu'une photo d'enfance où elle apparaissait avec sa sœur jumelle dans les bras de leurs parents.
Inexploitable pour l'enquête et parfaitement inutile pour me rappeler ses traits : ceux de Laura étant à jamais gravés dans ma mémoire comme au fer rouge...
De plus, Laura semblait tenir quelque peu à son anonymat. Elle ne me donna ni adresse, ni numéro de téléphone où la joindre. Seulement un ticket de consigne de la gare routière, le nº 2735, que je ne devais utiliser que si je retrouvais Hannah...
(Vous avez le choix entre 2 possibilités) :
— Ce ticket m'intriguait. Il était mon seul lien avec Laura. Je décidais d'aller faire un tour du côté de la gare routière... (Allez en 35).
— J'empochais les demi-billets, la photo et le ticket. Pour le reste je résolus de me borner à ses intructions, le client est roi après tout... (Allez en 103).

98. Il n'eut pas le temps de s'approcher. Les affreux l'entourèrent et l'emmenèrent essayer de nouvelles « chaussures »...
Durant un instant, ses appels à l'aide déchirèrent la nuit, mais moi, je n'entendais que ceux de Hannah...
Le silence reprit ses droits, j'aperçus alors Donovan, il se tenait à l'écart, solitaire...
— Si vous profitez que personne ne s'« occupe » de vous pour vous éclipsez, allez en 109. Si vous préférez rejoindre Donovan, allez en 83.

99. Dehors il faisait nuit, une nuit claire et fraîche. Je marchais dans la rue quand une voiture s'arrêta à ma hauteur. Des affreux du type « borsalino et thompson » en descendirent et me catapultèrent à l'intérieur du véhicule. Celui-ci démarra au moment où une crosse heurta ma nuque par inadvertance... (Allez en 37).

100. Une énorme patte se posa amicalement sur mon épaule et Bill rit... (Allez en 66).

101. Maintenant, le temps était venu d'agir, d'agir seul.
— Si vous allez à la consigne de la gare routière, allez au paragraphe correspondant aux deux derniers chiffres du billet.
— Si vous allez au Honey Moon Palace, allez au paragraphe correspondant au numéro de la chambre.
— Si vous attendez les événements, allez en 58.

102. (Allez en 23).

103. Le reste de la journée se passa sans autre « visite ». Ma seule préoccupation demeurait le renouvellement de mon stock de scotch... Je revenais de « chez Angelo » où j'avais acheté une bouteille de Mort Lente Spéciale, un vestige de la prohibition qu'Angelo faisait bonifier dans sa cave et ne réservait qu'à ses meilleurs amis. J'allais pénétrer dans mon bureau quand... (jet Aura réussi, allez en 29 jet Aura raté, allez en 59).

104. Donovan attendait un nom à défaut du mien... (Inscrivez ici le nom du ou de la coupable : ..... puis proposez le à Donovan... Pour cela, comptez le nombre de lettres du prénom, ou a défaut du nom, multipliez par 10 et allez à ce paragraphe. Bonne chance...).

105. (Allez en 24).

106. Le poisson était ferré... Il accepta un rendez-vous à minuit, sur un dock désert du vieux port... (Allez en 63).

107. Sous les morceaux de verre, gisait un jeune femme belle et habillée avec élégance, pas le style de Jenckins, ni ses formes... Son regard plein de stupeur était figé dans la mort et un tube de rouge à lèvres était comme écrasé entre ses doigts crispés. J'avais refroidi une pouliche qui ne demandait qu'à vivre et j'étais dans de sales draps. Je ne pouvais détacher mon regard du sien et je la regardais encore quand les flics m'ont passé les menottes. Jenckins s'est tordu de rire et moi de douleur quand le bourreau a abaissé la manette... FIN.

108. Personne ne semblait connaître les 2 « affreux ». De fait cette « dame », ainsi que ses « affaires », demeuraient toujours aussi mystérieuses pour moi... (Allez en 55).

109. Finalement, cette affaire finissait bien. D'accord elle était chouette, mais des filles comme elle, il y en a des tas. Tandis que des Andrew Mac Tavers... FIN.

Mise en Scène : Adrew Mac Tavers. Musique : Pierre Lejoyeux.

UN SCENARIO pour AD&D™ CASUS BELLI

La compagnie du bout du monde



CHAPITRE I

Rêve et réalité

Amindhel, octobre 1168 : après leur dernière aventure, les personnages se sont retrouvés à Amindhel, une petite ville marchande des plaines. Profitant de la douceur de l'arrière saison, ils ont décidé de s'accorder un repos bien mérité qu'ils consacrent aux multiples plaisirs que leur propose l'hostellerie où ils demeurent.

Mais voilà déjà près d'une semaine qu'ils font tous, chaque nuit, le même rêve :

- Tout commence par un lointain bruit de clochettes, puis, lentement une image se matérialise, celle des remparts imposants d'une grande ville fortifiée. Planant au dessus de ses murailles, les rêveurs remarquent les innombrables statues de bronze représentant des dragons qui les ornent. Ils glissent ensuite rapidement au travers des rues de la cité, avant de s'arrêter finalement devant une auberge d'apparence miteuse, à l'enseigne de « L'Idole Qui Danse ». A l'intérieur ils découvrent, assise à la table centrale de la salle principale, une jeune femme brune aux yeux bleus. Richement vêtue de velours et de satin, et d'une grande beauté, elle semble inquiète. Soudain, elle prend conscience de la présence des rêveurs et sourit, visiblement soulagée, en leur tendant les bras dans un geste d'accueil. C'est à ce moment là, qu'invariablement les dormeurs s'éveillent, troublés par un sentiment de profonde langueur et d'irritation contenue qui augmente de jour en jour...

Si les aventuriers se renseignent, ils apprendront qu'il existe bien une ville dont les remparts sont « défendus par les dragons de bronze ». Il s'agit de Weitadt, la grande métropole de l'ouest. Pour en savoir plus, un seul moyen : aller à Weitadt !

L'Auberge de l'Idole Qui Danse

Weitadt et une cité très ancienne dont la gloire et la richesse n'ont fait que croître avec les siècles. Déambulant au travers des rues bondées, les aventuriers finiront par trouver l'auberge de leur rêve dans le quartier des cultes mineurs. C'est le point de ralliement privilégié des clercs ivrognes et des moines paillards. La grande salle est enfumée à l'extrême. Les nombreuses lampes à huile ont bien du mal à percer l'atmosphère opaque aux relents de tabac bon marché et de cuisine au saindoux. La cohue et à peine descriptible. Ici, deux palefreniers ventripotents se défient au bras de fer. Là une serveuse accorte lutte vaillamment contre les assauts de

Cette aventure pour Advanced Dungeons & Dragons de TSR doit être jouée avec finesse ! Elle est destinée à un groupe de personnages de huitième niveau environ, auxquels courage et intelligence seront d'une égale utilité. Le « Fiend Folio » est nécessaire pour certains monstres.

clients trop entreprenants. Même les poutres traversières sont occupées par des moines rougeauds qui n'ont pas hésité à retrousser leurs robes pour continuer à festoyer du haut de leur perchoir.

Curieusement, la table qui se trouve au centre exact de la pièce est restée inoccupée (c'est la seule !). Elle est décorée d'un petit vase en terre dans lequel fleurit un brin de muguet. Dès que les personnages s'en approchent, un étrange individu vient les rejoindre, se faufilant avec difficulté au travers de la foule des fêtards. C'est une sorte de moine mendiant, sale au point d'en être répugnant ; sur son épaule nue, un rat pelé dévore une croûte de fromage, indifférent au brouhaha environnant. Manifestement, l'individu en question a beaucoup bu, mais cela ne l'empêche pas de s'adresser d'une voix claire aux aventuriers :

« C'est donc vous que j'attendais... Mon nom est Magold. Je suis serviteur de Galbor, Dieu de la Rédemption et Maître du Destin. Le Grand Maître de l'Ordre désire vous parler et ici ce n'est pas l'endroit idéal pour ça. Il vous attend au monastère de Galbor, un bâtiment que vous trouverez sans difficulté dans la rue des Dieux : il y a une balance dessinée sur son fronton. Si vous le souhaitez, je peux vous y conduire ; il y a de l'or, beaucoup d'or à gagner...»

Le monastère de Galbor

C'est un bâtiment de pierre sombre, à un étage. Le rez-de-chaussée désaffecté sert d'entrepôt de nourriture et de débarras. Une cinquantaine de moines mendiants vivent au premier. Le bâtiment de forme carrée entoure une cour intérieure à ciel ouvert. Au centre de cette cour, à côté d'un puits, se tient un groupe de six personnes. Quatres d'entres-elles sont des moines qui ont rabattu le capuchon de leur robe sur leur visage. La cinquième est également vêtue de bure, mais c'est une jeune femme ravissante : celle que les aventuriers ont vu dans leur rêve ! Le sixième personnage est un vieillard au regard perçant qui est assis sur la margelle du puits et tient entre ses bras un canard.

Le vieillard se présente comme étant Dorim, Grand Maître de l'Ordre de Galbor. Après quelques politesses d'usage et de vagues considérations sur le caractère aléatoire des rêves, il en vient aux faits :

« J'ai besoin de vous, Messires, afin que ma fille Dyrnaël (il désigne la jeune femme) *puisse accomplir son vœu. Elle doit se rendre dans les Terres Sauvages, loin vers l'ouest, pour y faire ses dévotions. Celles-ci doivent avoir lieu dans un endroit consacré ayant pour nom l'Auberge du Bout du Monde. Ce lieu se trouve à plus d'une semaine de cheval de Weitadt et les chemins qui y mènent ne sont pas sûrs... ».* Dorim s'interrompt un moment. Il baisse ses lourdes paupières, s'absorbe dans une brève méditation, puis joint les mains avec gravité et reprend :

« Auparavant, ma fille doit entrer en possession d'une certaine dague sacrificielle qui se trouve dans un endroit maudit : le sanctuaire de Malvaï le Nécromant. Galbor vous a élus pour accompagner ma fille. Je vous demande de la prendre sous votre protection, d'utiliser vos multiples talents pour trouver la dague, avant d'accompagner Dyrnaël jusqu'à l'auberge près de laquelle se tient notre lieu sacré. Lorsque ses dévotions seront accomplies, votre mission sera terminée. Vous avez quinze jours pour la mener à bien ». Dorim soupire un instant, avant de conclure : *« Voici un parchemin qui pourra vous aider à retrouver la dague* (il tend un rouleau, voir en annexe : Le parchemin). *Demandez moi ce que vous voulez en guise de récompense. Vous partirez demain à l'aube... »*

Note : Dorim promettra n'importe quoi aux aventuriers, pourvu qu'ils accompagnent Dyrnaël. Les fonds du monastère sont cependant limités et la récompense réelle reçue au retour de l'expédition risque de n'avoir rien de commun avec celle promise au départ. Mais la mission est d'importance, et la fin justifie les moyens !

Dorim interrompra ensuite rapidement la discussion et recommandera aux aventuriers d'aller à la Grande Bibliothèque, glaner quelques renseignements sur le défunt sorcier Malvaï.

La Grande Bibliothèque

C'est un vaste ensemble de bâtiments, dirigé par la Guilde des Scribes. Elle contient environ 150000 ouvrages manuscrits qui sont, dans leur grande majorité, accessibles au public. Aussi, ceux qui savent lire peuvent y acquérir les renseignements suivants :

a) Dans la section histoire.

Dans *« Un bref aspect de l'histoire de notre royaume - Le règne d'Amilcar le Justicier »* par Adalbert Leyric. Weitadt. 1152. *« Malvaï-le-fou fut en guerre quasi permanente contre ses voisins. Ses gobelins descendaient régulièrement des montagnes et écumaient les régions frontalières, enlevant quotidiennement les jeunes filles vierges. Finalement, Amilcar II réunit ses vasseaux et partit en campagne contre lui. Il le défit au Passage Tulmultueux (1097) et Malvaï périt dans l'assaut, tué de la main même du roi... »*

b) Dans la section magie et nécromancie.

Dans *« Malvaï le libidineux, ou le Génie Retors »* par la ligue des Nécromants inspirés. Del Synon. 1113.

« Malvaï était fou, certes, mais sa démence était géniale, démesurée et fascinante. Il conçut le projet de créer l'arme magique la plus odieuse et la plus ignoblement maléfique de l'Univers. A cette fin, ses gobelins pillèrent les royaumes voisins, amassant un butin fantastique et enlevant des colonnes de vierges tremblantes qui furent parquées dans sa forteresse d'Ombregrise, bâtie au milieu du lac d'un volcan. Lorsqu'après dix années, les vierges rassemblées atteignirent le nombre cabalistique de 40000, l'holocauste fut déclanché. Durant 77 jours et 77 nuits, elles furent sacrifiées, une par une, à l'aide d'une dague unique que Malvaï et ses disciples se passaient, lorsque, épuisés par les crampes, ils devaient prendre un repos peuplé de délicieux cauchemars. Peu après, à la fin de la guerre menée par Almicar, Malvaï fut retrouvé les membres éparpillés aux quatre coins d'une pièce aux vastes proportions. Nul ne sait ce qu'est devenue sa dague... »

En attendant le départ

Les aventuriers ne parviendront pas à obtenir plus de renseignements. Ils ne sauront pas, notamment, ce que Dyrnaël doit faire, ni pourquoi il lui faut la dague de Malvaï.

S'ils sont sur leurs gardes, alors qu'ils se promènent dans les rues de Weitadt, les personnages pourront remarquer qu'ils sont suivis par un individu vêtu de gris à la mine patibulaire. S'ils arrivent à le coincer, celui-ci déclarera appartenir à la Police Royale, fournissant un certificat à l'appui de ses dires. Il ne révèlera rien de plus. Sans le savoir, ils ont attiré sur eux l'attention de Yorenal le Scrofuleux (voir plus loin)...

CHAPITRE II

A la recherche de la dague perdue

Le jour vient à peine de se lever et Dyrnaël, tenant un cheval blanc par la bride, attend les aventuriers devant le monastère. A côté du cheval se trouve une mule portant deux coffres. L'un contient des vêtements, de la nourriture, des fioles (2 *Extra Healing*, 1 *Heal* et *1 Neutralize Poison*). L'autre contient des gemmes pour une valeur de 500 pièces d'or, un livre de psaumes richement décoré (valeur : 250 P.A.), un reliquaire (valeur : 500 P.O.), une robe blanche, une pipe de hobbit, un bijou nain (env. 250 P.O.), une boucle de cheveux d'elfe, des canines d'orc et un nez de gnome dans une bouteille de formol.

Note pour le MD : Dynaël, en plus d'être d'une beauté exceptionnelle, est aussi d'une gentillesse et d'une douceur à toute épreuve. Elle est toujours prête à rendre service, mais refuse de donner aucune information supplémentaire. Tendre, il lui arrive de s'extasier devant la beauté d'un paysage ou la grâce d'un animal sauvage. En fait, elle a tout pour susciter la confiance, l'amitié et... peut-être plus encore.

En route vers l'inconnu

La troupe quitte Weitadt par la Porte du Dernier Soleil et se dirige vers les montagnes que l'on aperçoit à l'horizon. La route de l'ouest traverse une région agricole et prospère. Elle est assez fréquentée par les paysans, les pélerins et les troupes royales. Du moins, jusqu'au poste frontière de la Passe d'Angorlan.

Le soir, après avoir réglé quelques formalités douanières, les voyageurs peuvent s'installer à l'auberge de la passe, un établissement de première catégorie. L'ambiance y est animée. Il y a là un groupe de Nains des montagnes, une ambassade d'Elfes se dirigeant vers Weitadt et quelques autres clients. Une fois Dyrnaël montée se coucher, un homme s'approche du membre du groupe ayant le plus fort Charisme. C'est un homme aux traits fins (il a visiblement du sang elfique dans les veines), mais dont le visage est enlaidi par une bouche à l'expression veule. Ses longs cheveux couleur de platine et retenus par une barette d'or, contrastent avec sa mise noire. Il se présente sous le nom de Snarod et, après une courte conversation à bâtons rompus, propose d'acheter « la plus belle fille qu'il ait jamais vu », à savoir Dyrnaël. Pour celà, il est prêt à engager jusqu'à 2500 pièces d'or. Si son offre est acceptée, il donnera rendez-vous à l'aventurier près des écuries. Là,il attendra avec l'argent (et quatre solides guerriers !). Si elle est refusée, Snarod n'insistera pas et s'en ira, se contentant de pousser un petit soupir d'amoureux éconduit.

Tout ceci mérite une petite explication.

Revenons une semaine en arrière. Le jour du marché, Yorenal le Scrofuleux, fils de Largos le Premier Conseiller du Roi, entrevoit Dyrnaël et décide d'en tomber amoureux (pour autant qu'un sentiment puisse ébranler un cœur aussi corrompu !). Aussitôt, il prend le parti de l'enlever. Mais l'affaire se complique, car à peine a-t-il monté un petit groupe de coupe-jarrets, qu'apparaissent les aventuriers. Après les avoir fait suivre par les espions de son père afin d'en apprendre d'avantage à leur sujet, il décide d'envoyer son âme damnée, Snarod, né-

gocier un arrangement à l'auberge de la Passe. C'est sa première, et dernière, tentative non violente...

Les ennuis commencent !

Les frontières du royaume derrière eux, les aventuriers s'engagent dans une plaine au relief tourmenté. De fréquentes tempêtes de poussière rendent la visibilité très faible. Personne ne vit dans cette région, pas même les animaux sauvages. Dyrnaël, qui sait où se trouve la forteresse de Malvaï les mènera vers le sud-ouest pendant deux jours de chevauchée pénible. C'est durant ces deux jours que Yorenal va lancer sa troupe à la poursuite de « l'objet de ses désirs », cherchant à engager le combat en soirée, alors que les aventuriers ont installé leur campement. Sa tactique sera, en principe, la suivante :

Snarod est chargé de neutraliser le ou les guetteurs éventuels afin de permettre une attaque surprise. Les cinq guerrriers attaqueront ensuite de face, appuyés par les sortilèges de Balahir. Prudent, Yorenal se contentera de rester au côté du mage afin de diriger les opérations. Une fois la confusion à son comble, Snarod essaiera de s'approcher subrepticement de Dyrnaël pour tenter de l'assommer avant de s'enfuir avec elle dans la nuit. (Les caractéristiques des assaillants sont données en annexe). Si l'attaque tourne en défaveur des hommes de Yorenal, ce dernier ordonnera le repli et envisagera d'attaquer plus tard, dans de meilleures conditions (à l'appréciation du M.D.).

Si Dyrnaël est enlevée, les aventuriers devront engager une poursuite pour la récupérer ; imagination et talent d'improvisation seront alors nécessaires au Maître de Jeu...

Si les personnages sortent vivants de ce premier péril, c'est dans la matinée du quatrième jour de voyage, qu'ils arriveront devant un cirque montagneux au centre duquel se dresse un volcan éteint. Une route dallée mène jusqu'à la ville en ruine étagée sur ses flancs. La route est bordée de statues de basalte érodé représentant des créatures démoniaques. Pour accéder au sommet du volcan, les aventuriers doivent traverser les rues désertes et balayées par les vents de la cité abandonnée.

Au sommet du volcan, un spectacle fascinant s'offre aux yeux des visiteurs : l'intérieur du volcan est occupé par un lac aux eaux argentées, au centre duquel se dressent les vestiges d'Ombregrise, la forteresse de Malvaï, construite sur une île. Un pont de pierre relie cette île au rebord du volcan à l'endroit où se trouvent les aventuriers. De l'autre coté de l'îlot, un escalier s'élève, tel un défi aux lois de l'apesanteur,jusqu'au sommet opposé du cratère volcanique, qui se perd dans les nuages bas...

Malvenue au château d'Horeqqant

On accède à Ombregrise par le pont de pierre. Eprouvée par les batailles et par le temps, la forteresse n'en conserve pas moins une sorte de grandeur impressionnante. Une partie des murailles d'obsidienne ont été abattues, mais les tours principales des remparts sont encore debout. L'intérieur du château n'est plus qu'un chaos de pierraille, mais on peut encore distinguer : les ruines d'un ancien temple (1), un caserne (2), un observatoire astronomique à ciel ouvert (3), une gigantesque statue de pélican (4), un palais (5) dont il ne reste plus que quelques pièces et une haute dalle de pierre (6) de couleur rouge sombre, à la surface recouverte d'une espèce de bave gluante...

La grande salle commune du palais a relativement bien résisté aux épreuves du passé. Sa cheminée est ornée d'un blason (mutilé à coups de masse) au dessous duquel on peut lire, écrites en relief, les lettres HOREQQANT. Voyant cette inscription, Dyrnaël déclarera qu'il s'agit là du nom cabalistique de Malvaï. Pour accéder aux souterrains de la forteresse, il suffit de tirer simultanément sur les deux Q, puis d'écarter avec les deux mains la lettre O. C'est ainsi que se résoud la première énigme du parchemin (les Q sont pris et l'O est fendu !). Avec un grincement sinistre, le sol de la cheminée se disjoint, dévoilant un passage.

Note :Si les aventuriers se font surprendre par la nuit, alors qu'ils sont encore en train de fouiller les ruines (ils peuvent trouver de nombreux objets, ex. : épées brisées, crânes, quelques pièces d'or, etc...), les fantômes d'Ombregrise les attaqueront. Le M.D. devra effectuer un jet de dé (D 100) à chaque heure sur la table suivante :

01-25	12 Goules (*Ghouls*)
26-40	12 Ombres (*Shadows*)
41-50	6 *Wights*
51-70	6 Revenants (*Wraiths*)
71-90	6 Fantômes (*Ghosts*)
91-00	2 Spectres

Voyage dans les ténèbres

(voir plan des souterrains).

1.Un escalier humide et glissant s'enfonce dans les ténèbres. Il communique avec un couloir dont l'une des extrémités est obstruée par un éboulement. Vers l'est, le couloir suit un parcours sinueux. L'air est lourd et corrompu. Le sol est couvert d'une fange jaunâtre de 5 à 6 centimètres d'épaisseur.

2. Cette salle est encombrée de débris divers, d'ossements et de végétaux en décomposition. Quatre *Ghasts* (voir M.M.) montent ici une garde vigilante.

3. Laissant le couloir derrière soi, on débouche dans la salle en forme de dôme, toute de pierre blanche. Des fresques épiques décorent les murs et une statue se dresse au centre de la pièce. Elle représente un homme âgé au profil d'aigle, vêtu d'une robe de mage. Il tient une dague qu'il brandit au dessus de sa tête dans un geste incantatoire, son regard fixant le plafond avec extase. C'est ici que s'applique la deuxième énigme du parchemin. En prenant la première lettre de chaque mot de la phrase concernée, on obtient le message suivant : *« A droite dans la salle sphérique »*. En effet, en choisissant le couloir de droite, on a de bonnes chances de mettre la main sur la dague maudite sans courir de risques insurmontables.

LES QUARTIERS DE MALVAI

4. Ce laboratoire alchimique est à présent envahi par la poussière. Au centre de la pièce, une longue table est encombrée d'instruments bizarres et de grimoires illisibles, dévorés par la moisissure. Sur l'étagère courant le long du mur est, une vingtaine de fioles non étiquetées sont rangées. Parmi de nombreux poisons violents, on peut trouver un flacon de Résistance au feu (*Fire Resitance*) et une fiole d'Autopolymorphisme (*Polymorph Self*). Il y a une armoire contre le mur sud, mais elle ne contient que des lambeaux de vêtements. Un panneau de bois recouvert de formules alchimiques est encastré dans le mur nord. En s'y prenant adroitement, on peut le faire coulisser et révéler ainsi une grande niche dans laquelle se trouve un boulier. Ce dernier est constitué de cinq rangées de dix boules, toutes alignées du coté gauche. Celles de la première rangée sont vertes, celles de la deuxième rouges, puis respectivement jaunes, blanches et oranges. C'est à ce boulier que fait référence la troisième énigme. En déplaçant le bon nombre de boules dans l'ordre indiqué (3 rouges, 2 blanches, 5 vertes, 1 orange et 4 jaunes), on provoque l'ouverture du passage en (5).

5.Cette petite pièce est séparée de la précédente par un rideau de cuir moisi. Elle contient une petite fosse de 1 m 50 de profondeur, remplie d'un liquide semblable à de l'eau. Il s'agit en fait d'un acide très puissant, rongeant les meilleurs métaux en deux rounds (jet de protection) et infligeant 2 à 8 points (2D4) de dégâts par segment d'immersion (ceci pouvant être modulé par la surface de peau en contact avec l'acide.) Lorsque le boulier est activé, l'acide s'écoule rapidement et le fond de la fosse se déplace, révélant un escalier qui descend vers les appartements de Malvaï.

6. Il règne une curieuse atmosphère dans la chambre du nécromant, un peu comme si l'occupant venait juste de la quitter. Tout témoigne encore d'une vie passée : le lit défait, le pot de chambre, les vêtements posés sur un valet de bois, etc...

Le coffre du magicien contient :
- Un fouet (normal).
- Un anneau de Marche sur l'eau (*Water Walking*).
- Un masque grimaçant en airain dont la vue est si horrifiante qu'un jet de protection doit être réussi pour pouvoir continuer à fouiller le coffre.
- Une cassette contenant des émeraudes (valeur 500 P.O.)
- Une fiole de poison (type D) marquée « Dernier Cadeau ».
— Une fiole de Respiration Sous-Marine (*Water Breathing*).
- Une belle épée à 2 mains (+2).
- Un casque d'Action Sous-Marine (*Underwater Action*).

L'armoire contient une dizaine de robes noires.

7. Une étrange odeur d'épices plane dans la bibliothèque de Malvaï. Des rangées de livres courent le long des murs. Une dizaine d'ouvrages de nécromancie sont ouverts sur la table. Dans un coin, en guise de lutrin*, un cadre de bois a été tendu de peau humaine. Les livres de la bibliothèque traitent principalement de magie noire. On peut trouver également quelques parchemins : Chute de Plume (*Feather Fall*), Détection de l'Invisible (*Detect Invisibility*), Vol (*Fly*), Dissipation de la Magie (*Dispell Magic*) et Animation des Morts (*Animate Dead*).

LE TEMPLE DE LA DAGUE

8. C'est l'appartement de Magog, un clerc qui secondait Malvaï dans ses expériences. Mis à part un lit et un petit bahut recélant des vêtements banals, la pièce contient une petite bibliothèque de manuscrits maléfiques (dont le célèbre « Culte des Goules » du Comte D'Erlette) et un coffre. Celui-ci est protégé par un glyphe* de Blessures Sérieuses (*Glyph of cause Serious Wounds*) et renferme : une fiole de contrôle des Morts Vivants (*Undead Control)*, un anneau de Marche sur l'eau (*Water Walking*) et un Cierge d'Invocation (*Candle of Invocation*). Dans un coin de la pièce, à hauteur d'homme, il y a une vasque d'eau sale. Un fil transparent sort de cette espèce de bénitier et relie l'armature d'une torchère se trouvant au-dessus. A l'autre bout du fil, dans l'eau, se trouve une fiole contenant le sang de la 40000ème vierge sacrifiée par Malvaï. Ce sang sert à ouvrir le passage en (10).

9. Ce long couloir mène à la salle 10. Il est bordé de niches creusées dans ses parois (5 de chaque côté). Dans chacune de ces niches se trouve une momie parée de bijoux funéraires (valeur : 1000 P.O. par momie), assise sur un trône de bronze. Ces momies sont inoffensives, à moins que l'idée ne vienne à quelqu'un de les profaner ou de les dépouiller de leurs ornements ; auquel cas, elles s'éveilleront de leur sommeil séculaire et affronteront leur profanateurs.

10. Voici le temple proprement dit. Lorsque les aventuriers entrent dans cette salle, ils enten-

**** Lutrin : pupitre destiné à porter un livre lors de la célébration d'offices religieux.***

****Glyphe : dessin, symbole gravé en creux***

dent une plainte lugubre semblant provenir des entrailles de la terre. Les deux braseros placés de chaque coté de l'autel s'allument spontanément, éclairant l'endroit d'une lueur sinistre. Les six colonnes et les murs sont décorés de scènes de sacrifice. La fresque du plafond est remarquable, car elle donne à celui qui la contemple l'impression d'être au fond d'une fosse au dessus de laquelle se penchent des démons ricanants. L'autel, sculpté de runes maléfiques est en marbre. Il est doté en son centre d'un petit bassin dont la surface est couverte d'une croûte brunâtre (du sang séché !). C'est à cet autel que fait allusion la quatrième énigme du parchemin. Il suffit de verser dans le bassin le contenu de la fiole trouvée en (8), pour que l'autel pivote, révélant une volée de marches s'enfonçant plus profondément encore dans le sol.

11. La plainte, mentionnée plus haut, est plus forte dans cette salle. Son effet sur les capacités des aventuriers est celle d'une Malédiction (*Reverse Bless*). Au fond de la pièce, posée sur un grand trône de pierre, une dague noire luit sinistrement. A coté du trône, un Guerrier Squelette (*Skeleton Warrior*) affermit sa prise sur la garde d'une Epée-Vampire (*Sword of Wounding*) et se prépare au combat. S'il est vaincu, la dague cesse de briller. Dyrnaël s'en empare avec dégoût et la glisse dans son sac. Elle insiste ensuite pour quitter les lieux au plus vite. La plainte est désormais presque inaudible, mais les personnages ont l'impression qu'elle est toujours là, à l'intérieur de leur cerveau, comme une bête prête à bondir...

LA CURIOSITE EST UN VILAIN DEFAUT

12. Le couloir débouche dans une pièce aux proportions étranges. Contre le mur ouest, il y a une sorte d'arbre dont les branches semblent porter des oiseaux aux ailes déployées. Cette première impression dissipée, il s'avère qu'il ne s'agit que de feuilles à la forme étrange. Cette illusion devrait mettre les aventuriers sur la voie de l'énigme nº 5. S'ils détachent deux feuilles et les lâchent en l'air, un passage s'ouvre en grinçant dans le tronc de l'arbre.

13. Dans cette pièce se trouvent deux trolls géants à deux têtes que la lumière transforme systématiquement en pierre. Aussi, lorsqu'ils ouvrent la porte, les aventuriers ne voient-ils que deux « statues » de trolls. Sur la porte opposée, un glyphe d'Obscurité Permanente (*glyph of Continual Darkness*) a été posé permettant de revitaliser les monstres au moment le plus propice. Ladite porte est bien évidemment dotée d'une serrure suffisamment complexe pour retenir un voleur expérimenté pendant quelques minutes !

14. Cette salle en forme de cercueil est occupée en majeure partie par une « piscine ». Sols et murs sont recouverts de mosaïque bleue. Le bassin est enjambé par une arche de pierre dont le milieu n'est qu'une illusion (gare aux chutes !). A l'intérieur d'une cache située dans le mur est, se trouve une boite en bois (en fait un bateau pliant = *Folding Boat)* contenant une jolie perle (250 P.O.). Cette boite est dotée de 4 boutons surmontés chacun d'une inscription : « *Phranki* » transforme la boite en une barque de trois mètres de long, « *Marlion* » la change en petit bateau de huit mètres, « *Jensis* » fait retourner le bateau à son état de boite et « *Zekur* » fait irrémédiablement disparaitre le tout. La piscine abrite un Elémentaire de l'Eau (*Water Elemental*) particulièrement agressif. Utiliser la barque est un des seuls moyens d'éviter son courroux.

15. Les murs de cette salle voutée luisent faiblement. Assis sur un trône de pierre recouvert d'un dais, un Chevalier de la Mort (*Death Knight*/F.F.) attend les intrus. Ses six Servants de l'Enfer (voir caractéristiques en annexe), des squelettes vêtus d'armures et de robes de bure, forment un demi-cercle devant lui, épées brandies. Dès que les aventuriers pénètrent dans la pièce, les Servants se portent à leur rencontre, tandis que le Chevalier, en retrait, les appuie de ses sortilèges (commençant par Détection de l'Invisible, puis utilisant ses sorts offensifs les moins puisssants, car il a envie de s'amuser un peu !). Si tous ces joyeux « trompe -la-mort » sont défaits, les aventuriers survivants peuvent s'intéresser aux tas de pièces se trouvant au fond de la salle (50000 P.C., 50000 P.A., 20000 P.O. en gemmes, 15000 P.O. et 1000 P.P.). Il est bon de rappeler que 1000 pièces d'or ont un poids d'environ 45 kg...

La fuite

Lorsque les aventuriers décident de remonter à la surface (à quelques moment que ce soit), les murs du complexe souterrain se mettent à vibrer, alors qu'un bruit sourd retentit au-dessus de leur tête. Cela dure quelques minutes avant de s'arrêter progressivement. Parvenus à la surface, les personnages découvrent qu'une partie des murailles qui restaient du palais se sont effondrées, ainsi que le pont de pierre qui reliait l'île au rebord du volcan. Les eaux du lac sont agitées de bouillonnements menaçants. Seul le grand escalier menant au rebord opposé est encore intact. Comble d'horreur, la cour du château est remplie d'une multitude grouillante de créatures de cauchemar. Dès que le groupe apparaît, un grand silence se fait. Squelettes, Zombies, Goules, Spectres et Esprits, tous fixent les nouveaux arrivants, puis se prosternent. Un chant lugubre et monotone s'élève et résonne sinistrement dans ce décor de roches noires.

LE PARCHEMIN

Extrait de « Actes du Colloque des Grands Médiums ».

Titre LXXIII : Interrogation de l'âme de Malvaï par le grand prêtre Tineldor.

« Question : *Je t'invoque Malvaï, émerge des abysses insondables et réponds-moi ! Es-tu là ?*

Réponse : *Hin, hin !*

Q : *Je t'ordonne, esprit malin, de me répondre. Es-tu là ?*

R : *Je ne suis pas de ces ectoplasmes que l'on fait apparaitre sur un simple claquement de doigts ! Répondre à tes questions m'est interdit.*

Q : *Tu sais très bien que l'article 112 du Grand Pacte stipule que tu peux outrepasser cette loi et répondre par énigmes.*

R : (silence) *Mouais...*

Q : *Voici donc ma question. On dit que ta Dague Maudite se trouve dans ton château, au sein d'un dédale de salles souterraines. Comment peut-on y accéder ?*

R : *Hier j'étais brûlant, alors j'ai mis mon manteau. Pourtant, il ne m'a pas protégé de la pluie. Je ne devais jamais oublier cette antique verset :* ***« Prends l'écu, mais tu ne seras pas plus riche en argent. Fends l'eau de tes mains, mais elles ne seront pas mouillées ».*** *Voilà, c'est tout.*

Q : *Cela a-t-il un rapport avec le lac qui entoure ta forteresse ?*

R : *Eh, oh ! Une réponse par question et pas de complément d'information.*

Q : *Tu es un ladre Malvaï. Réponds donc à ceci. On prétend que ton antre est parsemé de pièges. Comment les éviter ?*

R : *Je proteste contre cette question ! Enfin... voici des renseignements de premier ordre :* ***« Alors, Divim répondit : oublie immédiatement tes espérances. D'après nous, seuls les Anciens sauront affronter logiquement les énigmes sacrées. Parocle hésita et répliqua : impensable ! Quand un espoir... »***

Q : *Malvaï ? Poursuis, je te l'ordonne !*

R : *Je... crrkffzzz... voilà, je te reçois à nouveau.*

Q : *Tu n'avais pas terminé ta phrase. Continue !*

R : *Impossible. Je te rappelle que je ne peux donner qu'une réponse par question. Je ne peux pas déroger à cette règle.*

Q : (en aparté : ce démon m'épuise !). *On dit que tes appartements secrets sont protégés par un système terrifiant.*

R : Exact. ***Prends trois tomates et ajoute deux œufs. Mets ensuite de côté cinq raisins auxquels tu additionnes une belle orange. Couronne le tout de quatre pommes et voici une délicieuse recette qui...***

Q : *Tu te moques de moi Malvaï ? !*

R : *Dois je répondre par une nouvelle énigme ?*

Q : *Ton impertinence dépasse les bornes, nécromant ! Dis-moi plutôt le secret permettant d'accéder à la salle où se trouve la dague ?*

R : *Grrr... Jamais !!!*

Q : *Tu y es obligé. Le pacte...*

R : *Je sais, je sais... Laisse moi seulement le temps d'en trouver une bonne... Voilà !* ***« Tes jérémiades le laissent de marbre. Il a bu plus que de coutume, et pourtant il a encore soif. Toujours au frais, liquide dans un liquide sans y être mêlé, se trouve de quoi le faire bailler ».***

Q : *En-fan-tin ! Voici ma dernière question. Il est écrit que l'un des passages de ton antre est dissimulé par un objet assez surprenant. Que peux-tu dire à ce sujet ?*

R : *Peu de choses.* ***« Il est des oiseaux dont les multiples ailes sont le fruit de la terre et dont le sang est une sève. Lorsqu'ils frémiront dans l'air, la voie sera ouverte ».***

Q : *Rien à ajouter ?*

R : *Si, un conseil : « Malvenue, mortels, au château d'Horeqqant ! »* (Ricanements démoniaques)

Fin du titre LXXIII

(à photocopier et à donner aux joueurs)

La seule voie libre est l'escalier. Dyrnaël transfère le contenu de son deuxième coffre dans la besace qu'elle porte en bandoulière, puis les aventuriers peuvent commencer à gravir les marches qui s'enfoncent dans les nuages. L'escalade est longue et pénible (il y a plusieurs milliers de marches !). L'escalier, manifestement de facture magique, semble flotter dans l'air. Environnés par la brume, les personnages arrivent bientôt sur une plateforme qui surplombe le lac de plus de 400 mètres, au dessus des nuages. Vers le sud, ils peuvent voir une longue plaine littorale barrée, à l'horizon, par la ligne bleue de l'océan. Il n'y a aucun moyen matériel de descendre l'à-pic vertigineux donnant sur la plaine. Sur la plateforme, une trompe de bronze, longue comme deux hommes, est suspendue à une armature de bois. Si quelqu'un essaye de souffler dans cette trompe, le son produit est grave et mélodieux. A ce signal, apparaît bientôt une forme ailée qui surgit des nuages et vient se poser près des aventuriers. C'est un homme ailé au visage avenant :

-*« Je suis Myhkir, le Maître des Airs et des Vents. Que voulez-vous ? »* Myhkir a des frères et tous acceptent volontiers de déposer les personnages dans la plaine. Mais, une fois dans les airs avec leurs passagers, ils exigeront un objet magique en guise de droit de passage (Dyrnaël donnera son scarabé de Protection). Si l'un des aventuriers se retourne pour voir ce qui se passe sur la plateforme après le départ du groupe, il verra apparaître les morts-vivants d'Ombregrise qui, les uns après les autres se jetteront dans le vide, mettant un terme à l'oeuvre de Malvaï.
Une fois dans la plaine, les aventuriers doivent marcher une journée avant d'atteindre un fleuve assez large mais guéable par endroit. Le fleuve derrière eux, ils vont encore marcher pendant quatre jours dans une plaine herbeuse sans rencontrer âme qui vive. Dans la soirée du quatrième jour, ils aperçoivent les lumières d'une maison.

L'auberge du Bout du Monde

L'auberge est un édifice à deux étages construit à une centaine de mètres des falaises côtières. Elle est tenue par un vieil elfe (il a 1999 ans). Valtar - c'est son nom - est clerc d'un dieu dont il a oublié le nom, mais qui lui donne tous les matins le sort « créer de la nourriture et de l'eau » à satiété (*Create Food and Water*). Son seul client est un mage épuisé de fatigue après des années d'errance et que rien ne peut plus intéresser. Valtar est au bout du rouleau. Bien qu'il soit conscient de l'importance de la fonction qu'il remplit auprès des prêtres de Galbor, il souhaite revendre l'auberge, et tous les biens qu'elle contient. Son prix est ridiculement bas : un bel objet magique ! Il y a un inconvénient cependant, auquel Valtar ne fait pas allusion : le propriétaire de l'auberge ne peut ni vendre, ni donner, ne serait-ce qu'une partie de ce qu'elle contient ; plus encore, s'il quitte ces lieux, il est condamné à dépérir jusqu'à ce qu'il revienne. Les aventuriers passent la nuit et la plus grande partie de la journée suivante à l'auberge. Vers la fin de l'après-midi, Dyrnaël fait son apparition (elle est restée enfermée dans sa chambre depuis son arrivée), habillée d'une robe blanche et portant toujours son sac en bandoulière. Valtar lui remet alors gravement une vieille clé et la jeune femme demande aux personnages de l'accompagner pour la phase ultime de la mission.
Un chemin sablonneux mène de l'auberge jusqu'à une petite chapelle. La clé de Dyrnaël lui permet d'en ouvrir la porte. Dans la petite église, un escalier plonge dans le sol en direction de la mer. Après une dizaine de minutes de progression, le petit groupe arrive dans une grotte naturelle qui s'ouvre à flanc de falaise, à distance égale du sommet et de l'océan. Au centre de la grotte, il y a un autel couvert de mousse sur lequel Dyrnaël dépose les objets contenus dans sa besace. Au moment où elle pose la dague de Malvaï, un coup de tonnerre ébranle les cieux.Dehors, les nuages commencent à défiler à toute vitesse, alors qu'un vent violent se lève et que la mer se déchaine. A cet instant, Dyrnaël se retourne vers ses compagnons, les yeux humides, et leur dit :
-*« N'ayez crainte, mes chers amis. Cela ne durera pas longtemps. Mais avant tout, je vous dois quelques explications. Sachez que notre univers ne peut exister que grâce à l'action de Galbor et de ses Initiés. La méchanceté et le crime sont des péchés que même les dieux ont du mal à pardonner. C'est pourquoi je suis ici. Et c'est pourquoi je dois vous quitter... »*
La jeune femme essuie une larme sur sa joue livide avant de reprendre. *« Chaque siècle, une Initiée de Galbor doit se rendre à l'endroit où nous sommes pour expier le crime le plus effroyable qui ait été commis au cours des cent années écoulées. Dans cent ans, une nouvelle Initiée viendra ici et répètera le geste que je m'apprête à accomplir. Le prix de la vie du monde, C'EST MA VIE ! Bien peu de chose, en contre partie d'un univers, vous en conviendrez. Il me faut m'immoler avec cet objet maudit* (elle désigne la dague*), afin que les dieux sachent que l'homme n'est pas intégralement mauvais. Non, ne m'en empêchez-pas ! Si je ne le faisais pas, la vengeance des dieux s'abattrait. Laissez-moi vous regarder une dernière fois. Vous avez été de braves compagnons. Je veillerai sur vous, si faire se peut ».* Dyrnaël embrasse alors chaque aventurier, puis ouvre son livre de prières. Elle entonne un chant aux accents tristes, tout en replaçant dans sa besace les objets disposés sur l'autel, à l'exception de la dague. Tenant cette dernière d'une main ferme, elle s'approche alors de l'ouverture donnant sur la mer et se jette dans le vide.
Aussitôt les éléments se calment.
Lorsque les aventuriers ressortent de la chapelle, deux saisons ont passé. C'est le printemps...

Conseils au Maître de Donjon

Si les aventuriers empêchent le sacrifice, famine, épidémies et guerres ravageront bientôt la contrée. Dyrnaël veut mourir, elle s'est portée volontaire pour cela. Vivre plus longtemps lui serait insupportable.
Votre tâche, en tant que Maître de jeu, consistera à faire de Dyrnaël un personnage attachant et sensible, afin que la fin du module prenne toute sa vigueur.
D'un point de vue plus technique, vous avez sans doute remarqué que les caractéristiques des monstres de cette aventure ne sont pas données. La place manquant, il est préférable que vous les tiriez vous-même ; ainsi, ils seront plus adaptés à la valeur réelle des personnages de vos joueurs. Dans ce module,plus que dans tout autre peut-être, il vous faudra veiller à ne pas « assassiner » gratuitement. Les dés sont parfois insensibles, ne le soyez pas autant qu'eux...
Enfin n'hésitez pas à jouer avec la paranoïa des aventuriers. Il ne sont pas forcés de comprendre quel rôle exact joue Yorenal. Avec un minimum d'improvisation, votre partie gagnera en « corps » et le plaisir de vos joueurs n'en sera qu'augmenté !

Denis Beck

Dyrnael, Yorenal et les autres

DYRNAEL

Guerrière niveau 0. Pts de vie : 4. Alig. : LN. CA : 5.
For 12, Int 10, Sag 15, Dex 16, Con 8, Cha 18.
Possessions particulières : un Anneau de Vie (réserve de 100 pts de vie, non rechargeable), des bracelets de Défense (AC 7), un Scarabé de Protection.

YORENAL

Guerrier niveau 6. Pts de vie : 60. Alig. : NE. CA : 5 (cotte de maille). For 15, Int 10, Sag 7, Dex 12, Con 14, Cha 8.
Spécial : épée + 2.

SNAROD

Assassin niveau 5. Pts de vie : 30. Alig. : LE. CA :5 (cuir renforcé + 2). For 17, Int 15, Sag 10, Dex 17, Con 10, Cha 16.
Spécial : armure +2, dague de venin (*Dagger of Venom*).

BALAHIR

Magicien niveau 5. Pts de vie : 20. Alig : NE. CA : 7 (anneau + Dex). For 6, Int 17, Sag 8, Dex 16, Con 4, Cha 10.
Spécial : Anneau de Protection + 1.
Sorts en tête : 1er niv. : *Magic Missile, Charm, Ventriloquism, Shield* ; 2ème niv. : *Invisiblity, Levitate* ; 3ème niv. : *Fireball.*

LES HOMMES DE MAIN :

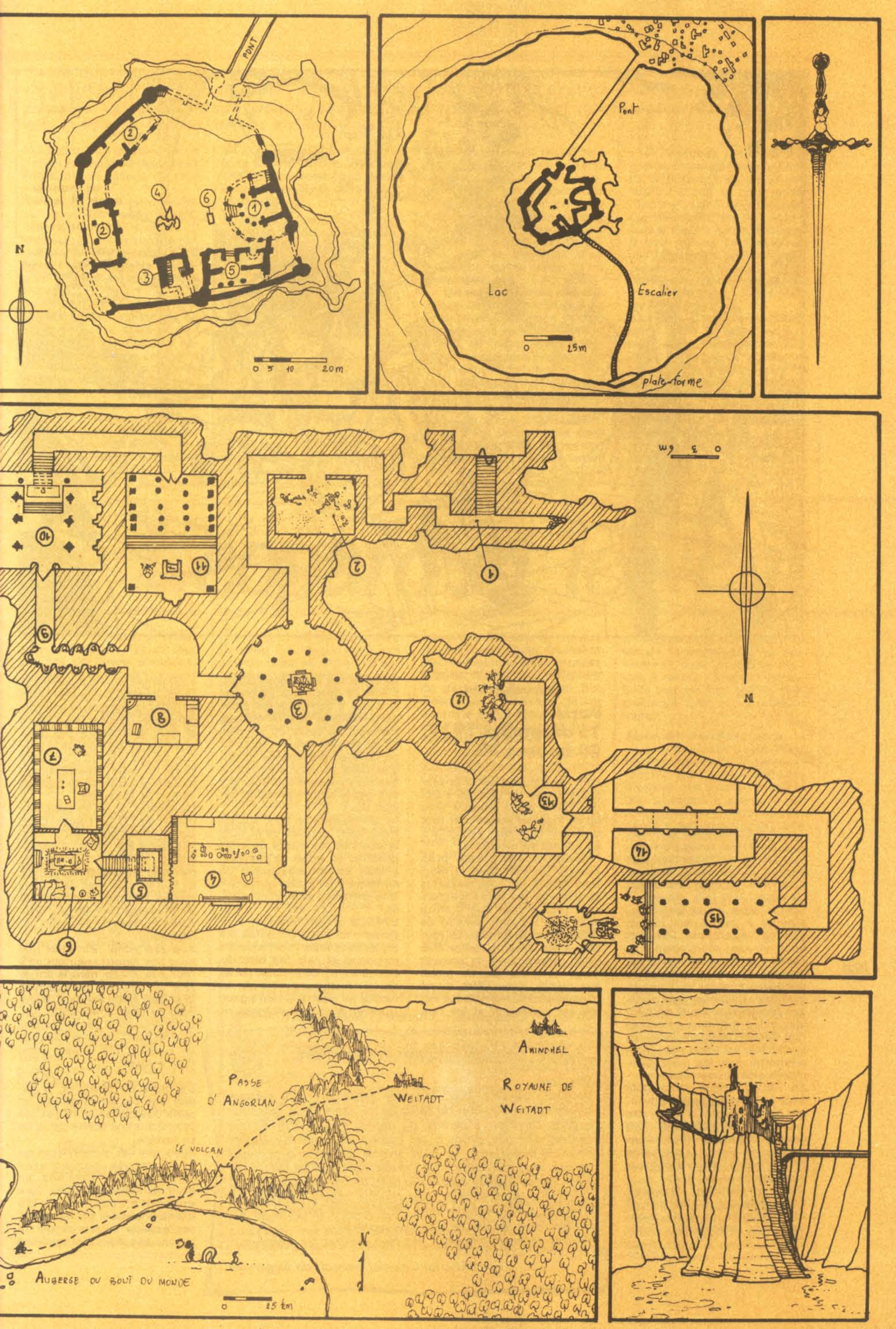
Thorval, Arain, Guthlaf, Ermold et Amruilt
Guerriers niveau 4. Pts de vie : 40. Align. : LE. CA :5 (cotte de maille). For 18/50, Int 10, Sag 7, Dex 10, Cons 15, Cha 8.

LES HOMMES AILES

(ou Esprits des Brumes)
Fréquence : très rare.
Nom. app. : 1-10.
Classe d'armure : 4.
Mouvement : 36".
Type de trésor : X,U.
Nombre d'attaque : 1.
Dommages : selon arme (lance ou épée large).
Resist. magie : 25 %.
Intelligence : moyenne.
Alignement : neutre.
Taille : moyenne.
Précisions : Les esprits des brumes semblent vivrent exclusivement dans les nappes de brouillard et les nuages qui se trouvent aux alentours des hauts lieux magiques. En fait, il font preuve d'un grand intérêt pour tout ce qui est magie. Certains pensent qu'ils se nourrissent de cette dernière, mais rien n'est moins sûr...

LES SERVANTS DE L'ENFER

Fréquence : très rare.
Nombre : 6.
AC : 1
Mouvement : 12"
Dés de vie : 4 (32 pts de vie)
Nombre d'attaque : 1.
Dommage/attaque : 3-10 (épée + 2)
Spécial : voir ci-dessous.
Défense spéciale : aucune.
Résistance à la magie : normale.
Intelligence : moyenne.
Alignement : Loyal Mauvais.
Taille : moyenne.
Faculté Psy. : aucune.
Spécial : Sur un 20 naturel, la pointe de l'arme (épée longue) se casse et reste dans le corps de la victime, dont elle atteint le coeur en 1D6 rounds, faisant 1D4+4 points de dégâts par round. Le coeur atteint, la victime se transforme en goule. Un *Neutalize Poison* stoppe ces derniers effets tant que la victime ne bouge pas (la pointe continue de progresser !). Un *Remove Curse*, un *Dispel Evil* ou un *Exorcise* neutralisera la malédiction, mais n'enlèvera pas la pointe.
A signaler que les Points de Vie perdus de cette manière sont transférés au Servant. De plus, leur regard aigu produit les effets d'un sort de *Slow* sur les aventuriers qui ratent leur jet de protection.



PONT
N
0 5 10 20m
Pont
Lac
Escalier
0 25m
plate-forme
N
Passe
d'Angorlan
Weitadt
Aminchel
Royaume de
Weitadt
Le volcan
Auberge du bout du monde
N
0 25 km



Ce scénario a été tout spécialement conçu pour tester le comportement des joueurs. Si, au début, la phase d'enquête à Paris est assez classique, dès leur arrivée en Côté d'Ivoire, il leur faudra apprendre à garder leur calme, s'ils ne veulent pas être mis hors course rapidement. Le Gardien, quant à lui, devra par ses descriptions et les petites péripéties annexes qu'il pourra imaginer (filatures, personnages-non-joueurs hauts en couleur, etc...), maintenir un perpétuel climat d'aventure exotique. Ce module est assez riche pour permettre tous les développements qu'il pourra désirer.

En 1920, l'Afrique occidentale était le champ d'action privilégié des trafiquants d'ivoire, des esclavagistes arabes et des grands chasseurs (l'un d'entre-eux ne s'était-il pas vanté d'avoir tué un million d'animaux au cours de sa vie ?).

Ah, un dernier détail : la plupart des références historiques et ethnologiques de cette aventure sont absolument véridiques...



Introduction

Paris, 15 décembre 1919, 20 heures 30.

Paris vient de connaître sa première année de paix. La « Der des Der » n'est presque plus qu'un mauvais souvenir et tout le monde en France s'attache à en effacer les cicatrices.

L'hiver 1919 est déjà bien avancé. Un vent froid et mordant balaie les rues désertes tandis que les Investigateurs sont réunis chez l'un d'entre eux, dans un petit pavillon de banlieue, style Empire. La réunion a lieu dans un confortable salon rococo, situé au premier étage de la maison. Un grand feu crépite dans l'âtre d'une cheminée monumentale. Le Xérès est revigorant et les fauteuils en cuir sont confortables. L'hôte (à déterminer parmi les joueurs), a convoqué ses amis, car il vient de faire un étrange héritage. En cours de journée, un postier est venu lui apporter un colis en provenance d'Afrique. Dans ce colis, il y avait ce que tous peuvent voir posé sur une petite table marocaine devant eux :

— Un masque en bois, aux affreux traits grimaçants et dont le sommet est planté de crins grisâtres en guise de cheveux. L'objet est manifestement dû au talent d'un artiste africain.

Une lettre accompagnait le colis.

L'héritier a bien quelques souvenirs d'un oncle qui aurait été explorateur mais il ne l'a jamais rencontré et cela fait bien dix ans qu'il n'a plus entendu parler de lui. Aucun membre de sa famille ne pourra le renseigner. Duvillier était célibataire et ne s'est jamais confié à personne.

Si les Investigateurs examinent en détail le masque, ils pourront remarquer qu'il est fait d'ébène et qu'il ne comporte pas d'ouverture pour les yeux ou la bouche. En fait, il s'agit d'un vague cône de bois grossièrement sculpté qui représente quelque démon de la savane.

Cependant, si un Investigateur réussit un T.O.C. *(Trouver Objet Caché),* alors qu'il tient le masque entre les mains, il découvrira à l'intérieur de celui-ci un morceau de papier taché, plié en huit et collé avec de la boue séchée. Voilà ce qui est écrit sur ce message (un jet en *Lire/Ecrire le Français* peut être nécessaire) :

« Je suis fichu, je n'en ai plus pour très longtemps, mais il ne faut pas qu'ils récupèrent la tête. Qui que vous soyez, si vous lisez ceci après ma mort, continuez ce que j'ai entrepris. Brûlez la tête sur la pierre d'entrée à... (illisible)... *aites-le ! Je vous en supplie ! ILS veulent notre mort à tous.*

E.D. »

L'écriture est fiévreuse, le papier semble assez ancien et porte des taches brunâtres (du sang !) sur une bonne partie de sa surface.

Alors que les personnages se perdront en conjectures concernant leur trouvaille, un bruit de verre cassé se fera entendre, provenant du rez-de-chaussée. Si l'un des Investigateurs va voir ce qui se passe, ses amis l'entendront

Autorités Coloniales Françaises de Côte d'Ivoire, le 25 Octobre 1919.

Monsieur,

Veuillez trouver ci-joint, la partie supérieure d'un masque africain découvert près du corps de feu votre oncle, monsieur Eugène Duvillier. L'identité du défunt n'a pu être établie qu'avec difficulté, grâce à ses papiers d'identité qui étaient dans un piètre état. Sa mort semble remonter à plusieurs années, mais son cadavre n'a été découvert que tout dernièrement. Après enquête auprès des autorités compétentes, il s'est avéré que vous étiez le plus proche parent de monsieur Duvillier. C'est pourquoi nous vous faisons parvenir ce qui semble avoir été son dernier bien matériel.

Veuillez recevoir, monsieur, nos bien sincères condoléances.

Commissariat Colonial Français de Bingerville.

Cette aventure a été jouée lors de la Nuit des Grands Anciens 85, deuxième édition du Championnat de Lorraine de l'Appel de Cthulhu. Elle est prévue pour 5 Investigateurs français habitants Paris. Les professions recommandées sont : professeur d'anthropologie, médecin, journaliste et antiquaire.

descendre, puis pousser un cri d'effroi avant que ne règne dans la maison un silence du plus mauvais augure...
Les Investigateurs retrouveront leur camarade étendu, inconscient, dans le hall d'entrée. Il n'est fort heureusement qu'évanoui et reviendra rapidement à lui, incapable d'expliquer l'origine de son malaise brutal.
Au moment où les personnages découvriront qu'une fenêtre du rez-de-chaussée a été fracturée, un bruit sourd se fera entendre depuis l'étage. Lorsqu'ils remonteront dans la pièce qu'ils viennent de quitter, le masque aura disparu, une fenêtre sera grande ouverte et l'on pourra entendre, provenant d'au-dessus de la maison, le claquement sinistre d'énormes ailes membraneuses s'éloignant dans la nuit glacée...
Note au Gardien : Ce qui vient savoir plus à propos du masque et de la Côte d'Ivoire. Voici une liste d'informations qui pourront les décider à partir pour l'Afrique Noire :

— **Livres** traitant de l'histoire africaine récente *(Bibliothèque) :* La Côte d'Ivoire a changé dernièrement de capitale coloniale. L'ancienne capitale, Grand Bassam, a été presque entièrement décimée (plus de 10 000 morts) en 1911 par une épidémie de Fièvre Jaune. La nouvelle capitale s'appelle Bingerville.

— **Institut Pasteur** *(Discussion) :* La Fièvre Jaune est une maladie virale qui se transmet d'homme à homme ou d'animal à homme. Les moustiques sont son principal vecteur. Son incubation dure de 4 à 6 jours. La mort est (à l'époque) quasi-inévitable après un brusque accès de fièvre, des crampes très dou-jet de *Psychologie* réussi fera même apparaître une certaine crainte dans son comportement. Si on le questionne de façon insistante *(Discussion ou Eloquence)*, il répondra que certains masques ont des pouvoirs réels et qu'il peut être dangereux, pour un non-initié, d'en posséder, voire même d'en contempler un !

— **Un mage africain** (il existe à Paris, toutes sortes de voyants et de charlatants). Les Investigateurs, s'ils réussissent un jet d'idée, se rappelleront un encart publicitaire de la presse du matin concernant un mage africain. Un jet réussi en *Bibliothèque*, permettra de retrouver rapidement la publicité en question.). Le mage, Sy Boubakar, recevra les personnages dans son modeste deux pièces-cuisine décoré de souvenirs de son pays. Après les avoir entendus, il demandera au plus doué d'en-

« — Yacoubas, Baoulés, Senoufos, Doualas, Ebriés, Ashantis et Bidjans n'en ont jamais voulu ! Il est là pour gâter l'homme, mais le Léopard veille. Qui d'Armatan ou de Léopard aura le dessus ? Depuis fatigué, la lutte gronde. Le Toubab est une proie facile pour Armatan, comme pour Léopard. Le Toubab commet des erreurs, il s'est trompé de chemin. Il faut réparer et enfermer... »
A ce moment du discours, Boubakar aura un haut-le-cœur, poussera un hurlement de douleur et s'effondrera face contre terre. Si les Investigateurs lui relèvent la tête, ils découvriront avec horreur un visage déformé par des bubons purulents. Avant de mourir, le mage leur dira dans son souffle : *« Dépêchez-vous ! Brûlez la tête d'Armatan, avant qu'il ne retrouve toute sa force et vous consumme de sa colère... »*

Le Léopard et le Vent

de vous être présenté n'est, bien évidemment, qu'un seul des cas de figure possibles. Quoiqu'il en soit, il est *indispensable* que le masque disparaisse. Si l'un des aventuriers reste près du masque et voit le voleur, il sera confronté à un homme sans tête portant un étrange accoutrement (en fait, un sorcier vaudou portant la partie inférieure d'un masque africain — voir plus loin — la tête du sorcier est située au niveau de la poitrine du « masque »). Cette apparition entraînera, de la part des personnes concernées, un jet de Santé Mentale ; un échec impliquant la perte d'1D3 points de SAN. Le sorcier (voir en annexe) ne reculera devant rien pour s'approprier le masque. Il est venu, et repartira, grâce au Byakhee qui l'attend à l'extérieur de la maison.
Informations pour le Gardien : Le masque dont il est question dans cette aventure est employé par un sombre culte de la brousse ivoirienne pour contacter les Esprits du Vent. Ces Esprits ne sont en fait que des Polypes Volants. Le but poursuivi par les adorateurs de ces créatures est de se servir d'elles pour inonder le continent africain sous la Fièvre Jaune.

Chapitre I
La menace africaine

Après les événements du 15, il est pratiquement certain que les Investigateurs voudront en loureuses et des vomissements de sang. Le vaccin n'est pas encore très au point. C'est pourquoi cette maladie est parfois responsable de véritables psychoses collectives...
— **Un anthropologue** spécialisé en culture africaine *(Discussion)*. La Côte d'Ivoire compte 60 tribus (ex : les Baoulés, les Doualas, les Ebriés, les Yacoubas, etc...) et autant de dialectes. Les masques sont des objets sacrés pour la religion animiste. Ils symbolisent les différents dieux ou esprits de la brousse. Ce que l'on entend par « masque », n'est pas simplement la tête (ce que les Investigateurs ont eu entre les mains), mais toute une panoplie recouvrant le porteur des pieds à la tête. Une description du masque mystérieux laissera le spécialiste pantois et perplexe. Un tre-eux de dessiner le masque *(Dessiner une Carte)*. Boubakar allumera ensuite deux grosses bougies rouges qu'il disposera de part et d'autre d'un bol d'eau, puis il placera le dessin devant le bol. Il posera alors la main droite sur le croquis et demandera le silence.
Deux ou trois minutes suffiront à Sy Boubakar pour entrer dans l'état de transe typique du vaudou. Les yeux révulsés, le visage ruisselant de sueur, tremblant comme un arbre pris dans la tourmente, il entonnera une litanie en dialecte africain (un jet de *Linguistique* révèlera qu'il s'agit d'un langage proche du Baoulé, parlé dans le centre de la Côté d'Ivoire, mais que ce n'est pas un dialecte connu). Puis Boubakar s'adressera dans un état second aux Investigateurs :

Un filet de sang noir apparaîtra alors à la commissure de ses lèvres et, dans un dernier frisson, il rendra l'âme. Un jet de SAN marqué fera perdre 1D6 points de SAN aux Investigateurs.

Note au Gardien : Après le laïus de Boubakar, un jet réussi en *Anthropologie* devrait permettre aux Investigateurs d'établir une relation entre le mot « Léopard », prononcé par le mage, et les « Hommes-Léopards » qui constituent une sorte de justice parallèle sur tout le continent. Boubakar s'est exprimé en « français-cassé » : gâté = « tuer » ; fatigué = « longtemps » ; Toubab = « homme blanc ». « Armatan » est le nom que donnent les Ivoiriens à ce qu'ils appellent également « le vent qui rend fou » (voir plus loin).
Si, enfin, les Investigateurs se décident à partir pour la Côte d'Ivoire, ils apprendront que, par chance, le paquebot « Corne d'Afrique » quitte St Nazaire dans deux jours à destination de Rabat, Dakar et... Bingerville !

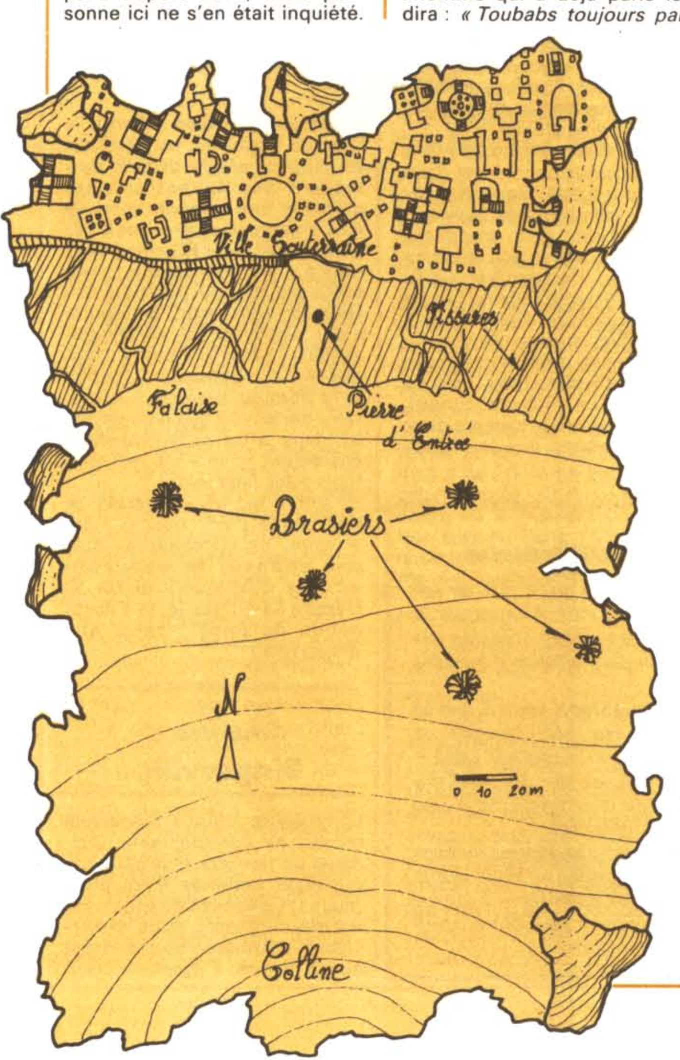
Chapitre II
Bingerville

La croisière jusqu'à Bingerville devrait se dérouler sans incidents particuliers. Il se peut que quelques hommes d'équipage (noirs !) surveillent étrangement les Investigateurs, mais les serviteurs d'Armatan ne prendront aucun risque. L'aventure com-

Conseils concernant l'ambiance

En faisant jouer ce scénario, n'hésitez pas à insister sur les « agréments » du climat équatorial. A l'époque, la climatisation n'existait pas, l'eau était infestée de baciles divers et l'air vibrait en permanence d'insectes plus ou moins voraces.
Quelques jets de dés de pourcentage sous 5 fois la CON vous permettront de savoir si vos personnages ne contractent pas une mauvaise fièvre ou le « cabinet gâté », comme on dit là bas (dyssentrie). Un jet de dé similaire permettra d'apprécier la résistance des Investigateurs à une journée de marche dans la brousse surchauffée.
Pour les descriptions, inspirez vous de certaines images de films tels que « Coup de Torchon », ou « Greystoke ». Vous aurez ainsi une petite idée de ce qu'étaient « les colonies ». Ca n'est pas pour rien, si aujourd'hui encore, les noirs de Côte d'Ivoire s'adressent aux blancs en les appelant « patron »...

mencera véritablement sur le sol africain...
Après une quinzaine de jours, le paquebot accostera enfin à Bingerville. Les personnages pourront trouver sans difficulté des chambres à l'hôtel de « l'Eléphant Blanc » (une grande bâtisse en bois peinte en blanc). Bingerville est une ville colorée et pittoresque sur les bords de la grande lagune qui va de Sackville, à l'ouest, jusqu'à l'est de Bingerville, en passant par Grand Bassam et Abidjan. La ville est littéralement « posée » sur de petites collines où poussent cacao et café. Le climat y est toride (40° de jour, comme de nuit) et très humide, sans grandes variations au cours de l'année. A leur arrivée à l'hôtel, les Investigateurs seront prévenus qu'en janvier souffle ici un terrible vent du nord chargé de poussière. Ce vent est à l'origine d'une sorte de brouillard composé de fines poussières en suspension qui s'infiltre partout. Pendant cette période d'un mois, il y a toujours une recrudescence des suicides et beaucoup de gens perdent la raison. On appelle ce vent l'Armatan, « le vent qui rend fou » !
Si les Investigateurs entrent en contact avec les autorités afin d'obtenir des renseignements concernant la mort d'Eugène Duvillier, ils rencontreront de parfaits racistes (et fiers de l'être) qui leur apprendront que le corps a été retrouvé dans un puits asséché quelque part dans la brousse. Duvillier avait disparu depuis 1911, mais personne ici ne s'en était inquiété.
Quant aux traditions des indigènes, tout le monde s'en moque. Ce ne sont que « fariboles et superstitions de nègres ».
Si les personnages essaient de questionner les autochtones à propos des hommes-léopards et de l'Armatan, ceux-ci deviendront distants, voire agressifs, déclarant que les Toubabs (hommes blancs) feraient mieux de s'occuper de ce qui les regarde !
Après avoir passé une journée en vaines recherches, les Investigateurs rentreront à l'hôtel dépités et surtout fatigués (le climat est difficilement supportable les premiers jours). Alors qu'ils prendront un rafraichissement sur la terrasse d'une de leurs chambres (environnés de moustiques, cafards géants et autres larves), essayant de faire le point sous les bougainvillées odorants, un étrange événement se produira. Une vingtaine de noirs prendront lestement pied sur la terrasse, armés de courtes lances et de couteaux et ne portant qu'un pagne en peau de bête et une tête de félin leur recouvrant les épaules et le haut du crâne.
Les hommes-léopards n'attaqueront pas si les personnages se tiennent tranquilles. L'un d'eux s'avancera, fustigera les Toubabs du regard, et demandera d'une voix profonde à l'accent prononcé : *« Qu'est-ce que Toubabs cherchent ? »*.
Si les Investigateurs ne disent pas immédiatement la vérité, une lance se fichera dans le plancher à leurs pieds et l'homme qui a déjà parlé leur dira : *« Toubabs toujours palabrer mensonges ! »*



Les personnages ont intérêt à comprendre qu'ils sont peut-être en présence d'alliés (on ne sait jamais !) et, qu'en tout cas, il vaut surement mieux tout raconter. Il serait bien dommage que nos Français réagissent mal face à leurs féroces interlocuteurs ; pour eux, ce serait la fin de l'aventure...
Pendant l'explication, les hommes-léopards n'interviendront pas. Si à la fin du récit, un Investigateur réussi un jet en *Psychologie*, il décèlera une expression de crainte profonde sur leurs visages. Le guerrier qui s'était avancé leur dira seulement *« Prenez garde ! »*, avant de s'enfuir avec ses compagnons dans la nuit tropicale...
Le lendemain, alors que les personnages quitteront leur hôtel, un lépreux noir leur demandera l'aumône. Si les Toubabs lui donnent une pièce, il les remerciera en leur disant : *« je prierai pour que vous vainquiez Armatan ! »*.
Bien évidemment, cette phrase lancée à la sauvette devrait surprendre les Investigateurs. Alors, le lépreux ajoutera seulement : *« Allez au maquis « Mange-tou-bon », place de Marseille, vous êtes attendus... »* puis il disparaîtra dans la foule.
Les personnages, après s'être renseignés auprès de n'importe qui, apprendront qu'un « maquis » est un débit de boisson réservé aux noirs. La place de Marseille est située dans les faubourgs de Bingerville et le premier enfant des rues venu (il y en a partout !) acceptera de les y conduire, moyennant « cadeau » *(« Donne cadeau ! »* est une expression que les Investigateurs entendront souvent. Cela signifie simplement qu'il faut payer...).
Les faubourgs sont des quartiers noirs d'une grande pauvreté où les personnages auront intérêt à bien se tenir. Parmi les regards qu'ils croiseront, bien peu seront amicaux. Le maquis « Mange-tou-bon » est constitué par quatre poutres en bois plantées dans le sol, sur lesquelles repose un toit en tôle ondulée. Les murs sont faits de nattes en fibres de palme. A l'intérieur, une demi-douzaine d'hommes parleront bruyamment en buvant de la bière dans des noix de coco évidées. A l'entrée des blancs, le silence se fera dans le maquis. Au bout d'un quart d'heure, un grand noir maigre entrera, s'approchera des Investigateurs et leur demandera de le suivre. Il ne répondra à aucune question se contentant de dire que c'est le Léopard qui l'envoie.
Le groupe quittera Bingerville vers le Nord. Au bout de trois heures de marche dans la brousse, il s'arrêtera dans une sorte de clairière. Au bout de quelques instants, des dizaines d'hommes-léopards surgiront des fourrés, encerclant les Français. Ils auront l'air menaçant, mais n'attaqueront pas.
C'est alors que leurs rangs s'écarteront pour céder le passage à un vieil homme noir aux cheveux légèrement roux (ils sont teintés au henné, les cheveux blancs étant signe de faiblesse). Le vieillard, avec un calme impressionnant, s'adressera aux personnages dans un français sans accent :
« — Asseyez-vous, étrangers ! Mes hommes m'ont rapporté ce que vous leur avez dit. Sachez que tout celà est d'une extrême importance. Il existe, à trois jours de marche d'ici, une tribu sur le territoire de laquelle mes hommes-léopards n'ont aucune emprise. Elle bénéficie de l'aide d'Armatan, l'Esprit du Vent.
Il y a une dizaine d'années, les hommes de cette tribu ont essayé de se servir d'Armatan pour acquérir un immense pouvoir. Grand Bassam a presque été détruite par le vent qui portait le « Sang Gâté » (la Fièvre Jaune). Pendant plus de huit années, leur sorcier a perdu son pouvoir. Mais je crains une terrible catastrophe pour cette année. Les dieux vous ont désigné pour combattre Armatan. Vous partirez demain de Bingerville. Un de mes hommes vous guidera jusqu'aux terres maudites... »
A cet instant, un homme d'approchera, tenant dans ses mains un objet long enveloppé dans une couverture. Alors qu'il le tendra aux Investigateurs, le vieil homme continuera : *« Voici une arme imprégnée de l'Esprit de la Terre. Utilisez-la contre les Esprits du Vent ! »*
Le vieillard déroulera la couverture et révélera une superbe sagaie (lance africaine). Il s'agit d'une arme magique et incassable. Quiconque s'en servira touchera à 60 % et infligera 2D8+2 points de dégâts sans tenir compte d'aucune armure.
L'entretien terminé, il ne restera plus aux Investigateurs qu'à rentrer à Bingerville...

Intermède : Danger dans la nuit !

La nuit à l'hôtel, alors que les personnages, emprisonnés sous d'impressionnantes moustiquaires, auront du mal à trouver le sommeil (Armatan souffle très fort), un homme de la tribu ennemie pénètrera dans la chambre de chacun d'entre-eux pour les tuer.
Les assassins sont armés de couteaux (1D4+2 points de dommages) et attaquent à 50 %. Cette attaque a pour but de décourager les Investigateurs mais dès que les Toubabs se feront trop dangereux, les assaillants prendront la fuite.

Chapitre III

Expédition dans la brousse

Au petit matin, les Français seront réveillés par leur guide (l'homme maigre de la veille, son nom est Toumba) qui leur demandera de faire vite, car ils doivent partir le plus tôt possible pour le territoire d'Armatan.
Le voyage à travers brousse prendra trois jours, que les personnages soient à pied ou à

Le tragique destin d'Eugène Duvillier

Dès le début de ce siècle, un sorcier ivoirien, ulcéré par la colonisation, décida d'utiliser toutes les ressources de sa magie pour abattre le pouvoir de l'homme blanc. Il connaissait l'existence de la ville des Polypes et, grâce à de puissantes incantations, il réussit à vaincre le Signe des Anciens qui interdisait à ses occupants de sortir. Il créa un « masque » qui lui permit de commander aux créatures extra-terrestres. Son but était d'utiliser le vent des Polypes pour essaimer la Fièvre Jaune, dont il connaissait bien les « principes magiques », au travers du continent afin de pouvoir régner, avec les élus qu'il aurait désigné, sur une Afrique libérée.

Eugène Duvillier, quant à lui, n'était pas qu'un simple « coureur de brousse ». Fervent adversaire des Grands Anciens et de leurs sbires, il reconnut leur œuvre dans l'effroyable épidémie qui frappa Grand Bassam en 1911. Très vite, il découvrit le repaire des Serviteurs d'Armatan. Il parvint à dérober la tête du masque enchanté et s'enfuit, blessé et malade, dans la brousse. Lorsqu'il prit conscience qu'il n'arriverait jamais jusqu'à la côte, il décida de se laisser mourir au fond d'un puits asséché, espérant que ses ennemis ne le trouveraient pas. Heureusement pour sa mémoire, son « héritage » fut transmis.

cheval (sur les longues distances, les chevaux ne vont pas beaucoup plus vite qu'un homme à pied). Les conditions climatiques pèseront lourdement sur le moral de l'expédition (chaleur, humidité, insectes). Les personnages apercevront de loin en loin des troupeaux de gazelles et quelques lions paresseux. Ils pourront aussi faire des rencontres plus désagréables :

Table des rencontres

Un jet de dé (D 10) par jour

- **1 à 6** Rien
- **7** Un serpend venimeux (poison de force 5), un scorpion noir ou une tarentule (de préférence le soir au campement). Att. : 30 % ; Pts de vie : 5 ; Dommages : 1D3 (plus poison).
- **8** Un éléphant mâle solitaire extrêmement dangereux. Contourner son chemin sera la meilleure chose à faire, sinon, reportez-vous p. 28 du Guide des Années Vingt.
- **9** Un « magnan » (une colonie de fourmis rouges). Si l'on pose son pied dessus (jet de Chance raté !), il faudra absolument se dévêtir de la tête aux pieds et chasser les voraces petits insectes. La victime d'un magnan subira 1D3 pts de dommages/round, ce qui n'est pas exagéré...
- **10** Embuscade tendue par 1D3 guerriers de la tribu d'Armatan.

Au soir du troisième jour, les Investigateurs apercevront au loin, derrière une colline, la lueur de grands feux. Soudain, le martèlement hypnotique des tam-tams se répandra sur la savane.

Plus les personnages s'approcheront des lueurs, mieux ils pourront percevoir la clameur d'une foule en délire. S'ils escaladent la colline qui les sépare des feux, ils pourront assister à un étrange spectacle.

Plus de deux cents indigènes nus dansent follement autour d'immenses brasiers allumés au pied d'une grande falaise. Entouré par la foule hystérique, un sorcier vêtu du « masque » complet d'Armatan hurle des imprécations devant l'entrée obscure d'une caverne (5 mètres de diamètre) percée dans la paroi rocheuse. Plus il hurlera, plus le « vent qui rend fou » redoublera de violence, semblant provenir tout à la fois de la caverne et des nombreuses fissures de la falaise.

Soudain, au signal du sorcier, la tribu tombera à terre et fera le silence. Deux guerriers peinturlurés apporteront une jeune fille noire, qu'ils jetteront ligotée devant la gueule béante de la caverne. Sorcier et guerriers s'éloigneront alors d'une cinquantaine de mètres de cette dernière et un souffle formidable commencera à jaillir de la grotte. Lentement, il gagnera en intensité et deviendra de plus en plus aigu. La jeune sacrifiée, prise dans une sorte de tornade miniature sera brutalement démembrée et écorchée par le vent meurtrier, avant d'être propulsée avec une violence inouïe dans la ciel nocturne (assister à ce spectacle, coutera 1D8 points de SAN à un observateur qui ne réussirait pas son jet de Santé Mentale).

Une fois le sacrifice consommé, le vent se calmera un peu et le sorcier masqué se retirera dans la grotte, laissant ses fidèles se retirer en direction de leur village (vers l'Est), empreints d'une terreur respectueuse.

Le sorcier ne ressortira pas de la caverne avant le lendemain soir, moment auquel se déroulera une cérémonie en tout point semblable à celle qui vient d'avoir lieu.

Lorsque les Investigateurs entreront dans la grotte, ils seront obligés de crier pour communiquer entre eux, tant le vent sera puissant. Le tunnel — car c'en est un — est long d'une cinquantaine de mètres (son diamètre oscillant entre trois et cinq mètres). A son milieu, les personnages qui réussiront un *T.O.C.*, pourront remarquer une énorme pierre ronde sur laquelle est gravé un dessin complexe et incompréhensible (c'est la fameuse « pierre d'entrée »). Le tunnel débouche sur une corniche donnant dans une gigantesque caverne qui abrite une extraordinaire cité antédiluvienne habitée par des Polypes Volants.

La caverne est pratiquement ronde. Son diamètre est de plusieurs kilomètres. Elle est éclairée en permanence par une horrible luminescence verdâtre produite par les moisissures phosphorescentes qui garnissent ses parois. La corniche d'accès, surplombe une fabuleuse cité cyclopéenne à l'architecture démente (dômes de basalte, tours tronquées, etc...) située trois mille mètres en contre-bas (G'harne ?). Les rues de l'immonde ville millénaire grouillent de formes indistinctes et répugnantes (des Polypes), qu'il est impossible de distinguer depuis la corniche. La caverne est toute entière emplie par les effluves de puanteur provenant de la cité.

Un escalier monumental, taillé à même le roc, suit les parois de la caverne et mène jusqu'au fond. Si un inconscient devait décider de l'emprunter, il serait promis à une mort atroce et... certaine !

Contempler le spectacle de la caverne imposera la réussite d'un jet de Santé Mentale. S'il est manqué, le malheureux personnage perdre 1D8 points de SAN.

Note pour le Gardien : Les joueurs devraient prendre conscience que le seul moyen de détruire la menace qui pèse sur l'Afrique, est d'attendre le retour du porteur du masque. Malheureusement pour eux, lorsqu'il reviendra, il sera accompagné (et porté !) par un épouvantable Polype Volant. Ils leur faudra alors tuer la créature et le sorcier pour s'emparer de la tête du masque et la brûler sur la pierre d'entrée. Il sera possible aux aventuriers de se dissimuler sans trop de difficultés (réussir un jet en *Grimper*), derrière les nombreux rochers qui ponctuent la paroi rocheuse de chaque côté de la corniche.

Conclusion

Lorsque les Investigateurs auront brûlé le masque, le tunnel commencera à s'effondrer. Ils n'auront que le temps de se précipiter au dehors avant d'être écrasés. Là, ils découvriront que la tribu des serviteurs d'Armatan est en train de livrer une bataille sauvage à une forte troupe d'hommes-léopards. Après leur victoire, ces derniers les acclameront et célébreront une grande fête en leur honneur. Les personnages seront autorisés à garder la sagaie magique et gagneront 2D10 points de SAN en récompense des épreuves vécues. Gageons qu'ils verront désormais l'Afrique d'un autre œil...

Olivier Piechaczyk
en collaboration avec
Jean Balczesak

Amis, ennemis et autres détails sympathiques...

Les Hommes-Léopards

FOR 15, CON 14, TAI 13, INT 11, EDU 5, POU 12, DEX 18, APP 12, SAN 55, Pts Vie : 14.

Arme	ATT.%	Dom.
Couteau	60 %	1D6+1D4
Lance	55 %	1D8+1D4

Les Serviteurs d'Armatan

FOR 14, CON 10, TAI 9, INT 7, POU 9, EDU 0, DEX 17, APP 7, SAN 0, Pts Vie : 10.

Arme	ATT.%	Dom.
Couteau	50 %	1D4+2
Lance	40 %	1D8

Note : ces hommes ont le plus souvent le visage peint en blanc avec un mélange de cendres et d'eau.

Le Polype Volant

FOR 40, CON 20, TAI 40, INT 20, POU 16, DEX 13, Pts Vie : 30.

Arme	Att.%	Dom.
Souffle		4D6*
Tentac.	80 %**	1D10

* Si le combat se produit dans le tunnel, le Polype répugnera à utiliser son souffle destructeur à « contre-vent » (en direction de la caverne).

** Dans le tunnel, le Polype verra ses chances de toucher avec son tentacule diminuées de moitié à cause de l'exiguité du passage.

Note concernant le sagaie magique : c'est une arme enchantée, si elle touche une fois le Polype, celui-ci ne pourra plus se rendre invisible.

Pour plus de renseignements, voir page 52 des règles.

Le Sorcier d'Armatan

FOR 12, TAI 8, CON 10, INT 10, EDU 5, POU 18, DEX 17, APP 7, SAN 0, Pts Vie : 9.

Arme	Att.%	Dom.
Couteau	50 %	1D4+2

Compétences : Se cacher 40 % ; Ecouter 60 % ; Discrétion 50 %.

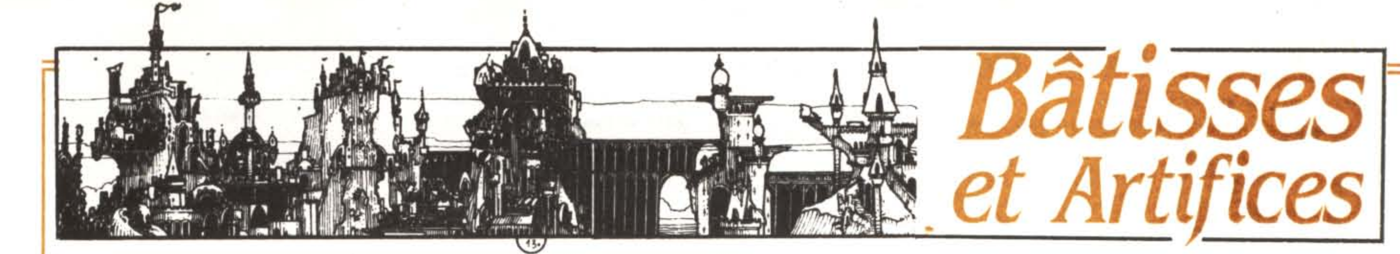
Sorts :

— *Déflagration Mentale :* Ce sort fait entrer en concurrence le POU du lanceur avec celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si la victime résiste, elle n'est pas affectée par le sort. Sinon, elle perd 1D6 points de SAN et reste abrutie (bredouillante, bavante et sans volonté) pendant un nombre d'heures égal à 20, moins son INT.

Ce sort consomme 10 Points de Magie du lanceur et prend deux rounds pour être exécuté.

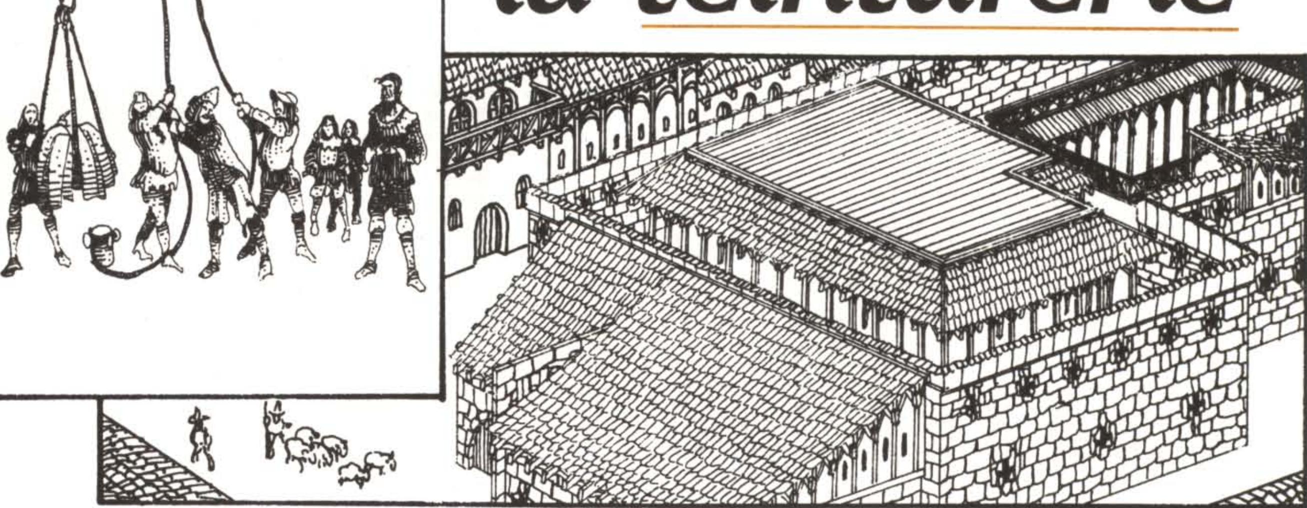
— *Inoculation de la Fièvre Jaune :* Si le lanceur réussit un affrontement POU contre POU sur la Table de Résistance, sa victime sera prise de fièvre et la maladie commencera à se développer. Il ne restera plus à cette dernière qu'à trouver un bon médecin.

Ce sort consomme 4 Points de Magie et nécessite deux rounds pour être lancé.



Afin que vos donjons ne ressemblent pas tous à des HLM préfabriqués, nous vous emmenons à la découverte des constructions typiques de l'ère médiévale. Une description complète vous est fournie, ainsi que des propositions de scénarios adaptables à de nombreux jeux.

Les secrets de la teinturerie



Des crimes mystérieux, une enquête pleine de dangers. Il semble que nos aventuriers soient dans de sales draps. Jouez avec eux ce scénario, qui vous fera découvrir tous les coins et recoins d'une teinturerie médiévale typique.

...Les hommes d'arme s'affairaient à leur lueur des torches. Pantin tragique que la mort avait surpris dans une pose grotesque, Gwildan gisait sur les dalles humides de la rue. Son destin pathétique n'avait eu aucun témoin. Le sergent examina la flèche plantée dans la poitrine du mort : « Un projectile ordinaire. Du même genre que celui d'hier. N'importe qui a pu faire le coup. N'importe qui... » Deux cadavres en deux jours, l'affaire s'annonçait mal. Les victimes avaient un seul point commun : elles travaillaient chez Clemric, le teinturier. Ce soir, Gwildan avait eu le malheur de trop parler...

Ce scénario est destiné à être joué par deux personnages et un maître de jeu. Il peut très facilement être adapté à n'importe quel jeu de rôle d'épopée fantastique (voir en fin de module).

Flash-back

Istria est l'une des plus belles villes du royaume. Les aventuriers peuvent le constater, alors qu'ils s'approchent des remparts légendaires d'un blanc aveuglant, à cent lieues à la ronde. Arrivés à l'une des nombreuses poternes de l'enceinte, ils doivent souscrire aux formalités d'usage. Qui êtes-vous ? Où allez-vous ? Le chef des gardes parait très intéressé quand ils s'annoncent étrangers à la cité. Un court instant, il semble réfléchir, puis se tournant vers les voyageurs leur intime ordre de jeter leurs armes : ils sont en état d'arrestation !

Escortés par six gardes armés jusqu'aux dents, les aventuriers sont conduits à travers les rues de la ville jusqu'au palais du gouverneur. Après une courte attente dans un couloir sinistre, on les introduit dans une grande salle d'audience décorée de tentures d'apparat. Sur un grand trône de chêne sculpté, est assis un homme au visage sévère qui les examine avec attention. Il se présente : son nom est Tilias, il est gouverneur d'Istria. D'une voix profonde et grave, il entreprend d'expliquer aux captifs les motifs de leur arrestation :

« — Messires, veuillez pardonner cette « invitation » pour le moins cavalière. J'ai besoin de votre aide. Voici mon problème : vous ne l'ignorez sans doute pas, depuis quelques temps la guerre menace. Or, mes espions m'ont appris que Clemric, notre très influent teinturier, semblait dans les meilleurs termes avec nos ennemis du nord. Je crains un complot. Dernièrement, j'ai multiplié les perquisitions au domicile et à l'atelier de Clemric, usant et abusant des motifs les plus futiles. Mais, mes hommes n'ont rien trouvé. Je reste néanmoins persuadé de sa traîtrise. Ne pouvant me permettre de me compromettre plus encore — Clemric a le bras long — c'est à vous, deux inconnus, que je m'adresse. Découvrez ce que trame Clemric ! Si, en plus, vous pouviez règler par vos propres moyens cette affaire, ça ne serait pas plus mal. Si vous faites du bon travail, vous serez bien récompensés. Evidemment, si vous veniez à être capturés, je nierais vous avoir jamais rencontrés. N'essayez pas de fuir, mes hommes vous retrouveraient sans difficulté, et alors... ce serait tant pis pour vous !... »

Les personnages n'ont pas la possibilité de refuser la mission qui leur est confiée (sinon, c'est le cachot). Tillas les congédie en leur donnant l'ordre de lui faire un rapport chaque jour.

L'enquête

Pour pouvoir mener à bien leur mission, les aventuriers vont devoir se renseigner. Pour celà, il vous incombe à vous, maître de jeu, de créer quelques « istriens » représentatifs (ex. : gamins des rues, ménagères, marchands, etc...) que les joueurs pourront interroger au cours de leurs investigations. Voici quelques informations qu'ils peuvent apprendre :

— Tout le monde connait Clemric à Istria. C'est un homme très riche qui habite un petit palais situé en face de sa teinturerie dans le quartier des artisans.

— Le maître teinturier n'est pas apprécié en ville. Il a la réputation d'exploiter ses ouvriers et de s'adonner à de nombreux vices. Ses hommes de main sont réputés pour leur brutalité.

— Si les personnages se promènent dans le quartier des

artisans, ils ont une chance sur six (résultat 6 sur 1D6) à chaque heure, de voir Clemric passer dans la rue avec son équipage. C'est un homme chauve et adipeux qui ne se déplace qu'alongé sur une litière portée par quatre esclaves au torse nu. Deux hommes (Rastar et Linog) précèdent la litière et lui frayent un passage à coups de fouet à travers la foule.

— En questionnant les habitants de quartier des artisans (la plupart sont des ouvriers extrêmement pauvres), ils peuvent apprendre qu'hier, Lissac, un employé de la teinturerie, a été retrouvé mort dans une ruelle, tué d'une flèche au cours de la nuit.

— En observant les allées et venues concernant la teinturerie, les aventuriers constatent qu'il y règne une activité intense et inhabituelle. Les ouvriers, les « ongles bleus », arrivent à pied d'œuvre dès l'aube et ne repartent qu'à la nuit tombée. Toute la journée, des livreurs apportent des étoffes à teindre et des produits chimiques. Le soir, une carriole frappée de l'emblème des armées royales vient prendre livraison de ballots de tissus colorés. En questionnant discrètement le conducteur du chariot (quelques pièces peuvent être utiles !), on peut apprendre que la teinturerie travaille actuellement pour l'armée ; il faut beaucoup de tissus pour les uniformes des troupes du nord...

— A la fin de leur journée de travail, aucun des ouvriers de Clemric n'accepte de dire quoi que ce soit aux aventuriers. Mais, ces derniers peuvent remarquer un employé de la teinturerie qui se dirige vers une taverne proche. S'ils décident de le suivre, il leur faut payer un bon nombre de chopes d'hydromel avant que l'homme — un ouvrier à l'air hagard répondant au nom de Gwildan — ne desserre les dents : *« Pauvre Lissac ! Hips ! C'était mon meilleur copain. Il s'occupait de l'emballage des tissus teints. Hier matin, il s'était plaint d'une forte migraine. Croyez-vous que cette peau de vache de Ruldag l'aurait laissé aller voir un guérisseur ? Des nèfles ! Il l'a même retenu à l'atelier après les autres. Hic ! Soit-disant qu'les étoffes étaient pas bien pliées. Mais, moi je vous le dit : ils l'ont tué ! Hot !... »* Brusquement, Gwildan s'interrompt. Il fixe attentivement quelque chose à travers l'une des feñetres de la taverne. Si les aventuriers regardent, ils ne voient qu'une ombre à la démarche hésitante (Ruldag !) qui s'enfonce dans l'obscurité de la rue. Gwildan se lève alors et bredouillant quelques excuses s'en va précipitament. Au cours de la nuit, son corps percé d'une flèche sera retrouvé dans une petite impasse des environs... (Voir introduction du module).

— Si, au cours de leur enquête, les personnages en viennent à discuter avec l'un des nombreux nains qui visitent la ville, ils apprendront qu'avant qu'Istria ne soit construite, la région appartenait aux nains. Les sous-sols de la cité étaient alors de gigantesques carrières souterraines...

Les aventuriers ne peuvent désormais plus rien apprendre en questionnant les gens des rues, il leur faut essayer de s'introduire dans la teinturerie.

Le complot

Clemric est bien un traître. Sous la teinturerie, cachés dans les anciennes carrières du peuple nain, 6 espions du nord et un alchimiste ont installé un laboratoire dans lequel ils fabriquent en grande quantité un poison mortel. Chaque nuit, vers une heure du matin, ils empruntent un passage secret donnant dans le puits de la teinturerie (au sous-sol) et vont enduire de ce produit toxique les étoffes destinées aux armées royales. Ce poison a une action très lente (deux à trois jours sont nécessaires) et ne produit ses effets qu'au contact d'une peau humide de transpiration. Lissac, l'ouvrier chargé de la manutention des étoffes empoisonnées avait toujours les mains moites. Ce qui explique les violents maux de tête dont il s'est plaint auprès de Ruldag, le contre-maître. Celui-ci, ne pouvant courir le risque de voir son ouvrier consulter un guérisseur (qui aurait pu découvrir le pot aux roses), a préféré le faire abattre par l'un des espions du nord. Le même Ruldag, ayant aperçu Gwildan en grande conversation avec les aventuriers, n'a pas hésité à donner l'ordre de l'assassiner...

Clemric et ses hommes

Clemric

Dire que Clemric est gros est un délicat euphémisme. Il est éléphantesque ! Sa graisse s'étale autour de lui comme une crème gélatineuse dégoulinant d'un rôti de porc. Pour couronner le tout, ce « monstre » s'exprime avec une horrible voix de fausset qui irrite les oreilles de ses interlocuteurs. Incarnation même du mensonge et de la bassesse, Clemric déteste son métier ; il n'aime que l'or ! Son « odorat délicat » ne pouvant plus supporter les « infâames » odeurs des teintures, il a fait murer toutes les fenêtres de son palais (qui se trouve en face de la teinturerie) qui donnaient sur la rue. Ainsi, il est à l'abri des curieux et peut se consacrer sereinement aux plaisirs que lui procurent ses nombreuses jeunes « nièces ». Six esclaves (eunuques) et deux gardes du corps veillent en quasi-permanence sur sa sécurité.

Rastar et Linog

Gardes du corps de Clemric, ces hommes à la mine patibulaire ne semblent apprécier que la violence. Grassement payés par leur maître, ils sont armés 24 heures sur 24. La nuit, ils font des rondes toutes les trois heures dans la teinturerie. Gare aux intrus qui tomberaient entre leurs mains ! Ces brutes savent se battre et n'ignorent rien des méthodes de torture les plus sophistiquées.

Ruldag

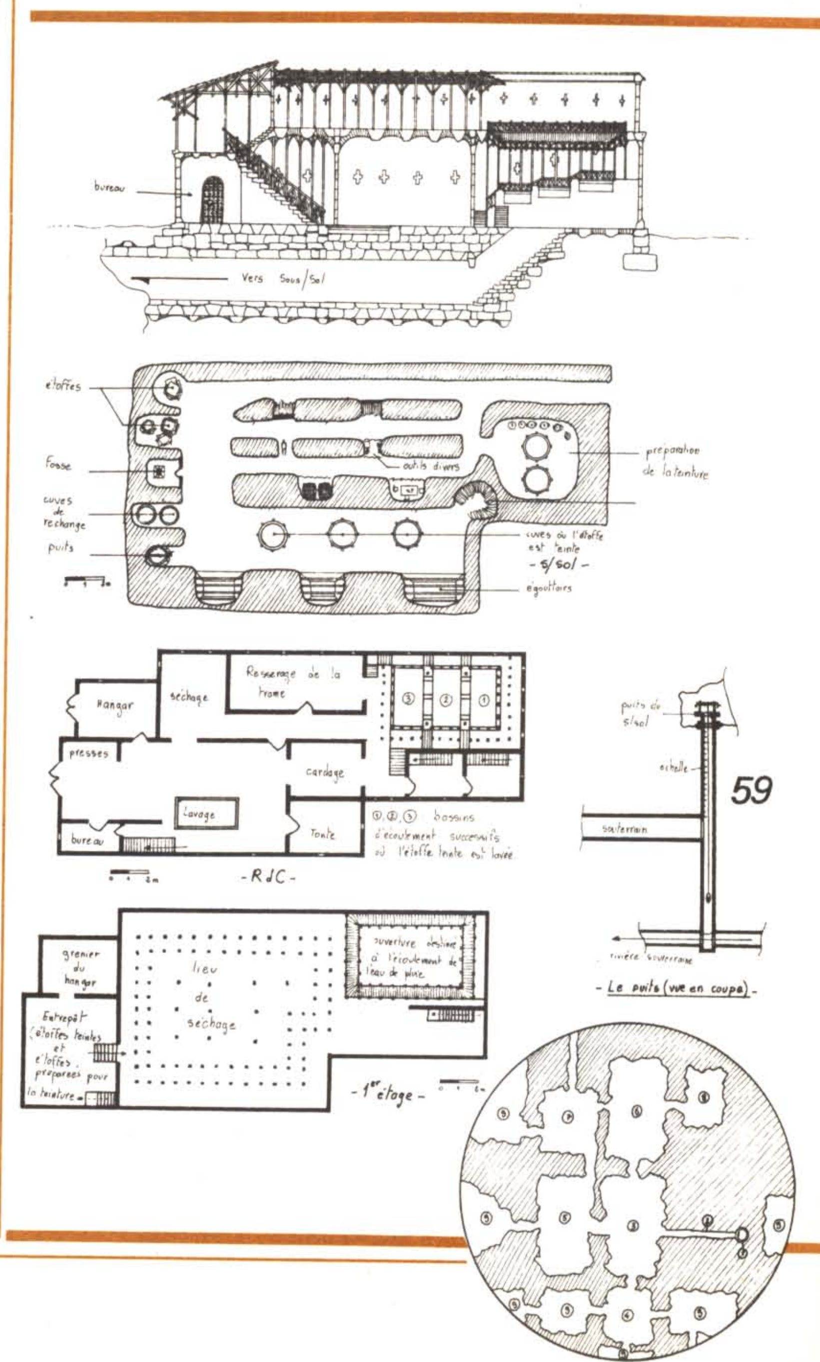
Le contre-maître de la teinturerie est un vieil unijambiste (il a une jambe de bois) au nez en bec d'aigle et au regard torve. Sa personne toute entière respire la méchanceté. La nuit, il dort dans l'entrepôt de la teinturerie (au premier étage), conservant à ses côtés son arme favorite, un grand bâton pointu qu'il manie comme une lance.

Les goûts et les couleurs au Moyen-Age

Contrairement à l'adage populaire, au Moyen-Age, « l'habit FAIT le moine ! » Riches seigneurs et commerçants aisés se font un point d'honneur d'être toujours bien habillés d'étoffes luxueuses aux couleurs vives. Car l'homme médiéval attache une grande importance aux couleurs des vêtements. Généralement, il fonde son jugement sur leur degré de luminosité. Ainsi, le rouge, le blanc, le vert et le jaune sont les plus prisées. Si, en plus, elles sont bien brillantes, cela n'en est que mieux ! Le gris est une couleur « sale et bigarrée ». Le noir est « inquiétant ». Alors que le brun est « sombre et terne », tout comme le bleu est d'une « pâle fadeur ». C'est d'ailleurs sans doute pour cela, que ces couleurs étaient réservées aux vêtements de travail. Au fait, au vingtième siècle, les ouvriers ne porteront-ils pas des « bleus » ?...

La teinturerie

C'est une grande bâtisse grise, dont la façade est ornée d'une enseigne représentant un rouleau de tissu doré. Située dans la rue principale du quartier des artisans (la rue du Beau Bliaud), elle semble coincée entre deux échoppes de couturiers. S'il est hors de question de penser pouvoir pénétrer dans la teintu-



rerie en plein jour — Ruldag exerce une surveillance à toute épreuve — la nuit, c'est autre chose... Il y a trois moyens pour s'introduire dans la manufacture :

— Par l'une des deux portes donnant sur la rue. Il faut crocheter, ou enfoncer, l'une d'entre-elles, en prenant soin de ne pas être surpris par la garde (Tilias n'a pas prévenu tout le monde). Attention ! Ruldag dort dans l'entrepôt au premier. Heureusement, il a le sommeil lourd et ne peut être réveillé que par un grand vacarme (à l'appréciation du maître).

— Par les toits, en sautant de la terrasse d'une maison voisine. Il ne faut pas manquer le saut !

— Par les carrières souterraines. Encore faut-il savoir qu'elles existent et avoir engagé un guide compétent (un nain, de préférence).

Le rez-de-chaussée

Toute la teinturerie est imprégnée de l'odeur âcre des colorants et des mordants employés à longueur de journée. Partout, il y a des étoffes, des outils, etc... Dans le hangar, on trouve des ballots de tissus à teindre et d'étoffes noires et rouges. Les étiquettes accrochées à ces dernières indiquent qu'elles sont destinées aux « Armées Royales du Nord ».

Le premier étage

Cet étage est essentiellement consacré au séchage des tissus ; la majorité de sa superficie est occupée par de grands pans d'étoffes humides tendus sur des fils. Dans l'entrepôt, Ruldag sommeille, son bâton favori à portée de main.

Le sous-sol

Ici, l'atmosphère est plus humide que partout ailleurs. De grandes cuves de cuivre, posées sur des âtres éteints, occupent pratiquement toutes les salles. Si les aventuriers observent quelques instants de silence absolu, ils peuvent entendre (faire un jet de dé) des bruits de voix indistincts provenant du puits. En examinant attentivement ce dernier, ils ne peuvent pas manquer de remarquer des échelons de métal fixés à la paroi intérieure et permettant d'accéder aux souterrains.

Les souterrains

Creusées jadis par le peuple nain, les carrières d'Istria forment un fantastique dédale de salles et de couloirs vaguement étançonnées. Certaines portions de ce labyrinthe sont aujourd'hui habitées par les rats géants, les serpents et... d'autres créatures moins recommandables encore.

1) Le puits. Il donne sur une rivière souterraine. Des barreaux enchassés dans le roc permettent d'atteindre un passage étroit (2) menant aux antiques carrières. Les barreaux sont glissants, mais tout à fait praticables.

2) Le passage. Il fait un mètre de large sur un mètre de haut, imposant ainsi une progression lente et difficile. Il donne sur la salle de garde (3) où brille une lumière.

3) La salle de garde. Comme toutes les salles des souterrains, elle est creusée à même la roche, son plafond est légèrement voûté et se trouve à plus de quatre mètres sous le sol. Là, deux espions nordiques sont en train de deviser tout en jouant aux osselets. Si les aventuriers ne font pas trop de bruit, ils ont des chances de les surprendre. Attention, si le combat dure trop longtemps (ex. : 10 minutes), les hommes en (4) viendront à la rescousse !

Contenu de la pièce : une table, six chaises, un coffre contenant une nappe et des serviettes (on peut être espion et avoir du savoir-vivre !). Une lampe à huile allumée est posée sur la table.

4) Le dortoir des espions. Quatre hommes dorment à poings fermés dans cette salle obscure. Comme ils ronflent bruyamment, ils mettront un certain temps à se réveiller s'il y a un combat en (3).

Contenu de la pièce : six paillasses grossières posées sur le sol, six coffres contenant des armes et des vêtements. Chaque espion possède 1D20 pièces d'or dans sa bourse.

5) La cuisine. Une forte odeur de viande grillée y règne. Un âtre provisoire a été installé sous une fissure du plafond qui fait ainsi office de cheminée.

Contenu de la pièce : une table, trois tabourets, un assortiment de couteaux, des sacs de farine, un coffre contenant de la vaisselle, etc.

6) Le laboratoire. C'est ici que le poison est préparé.

Contenu de la pièce : une table couverte d'instruments bizarres (cornues, jattes, etc...), des étagères encombrées de flacons de toutes sortes contenant des produits toxiques (en cherchant bien, on peut trouver une fiole de potion de guérison), une chaise, des amphores marquées d'une tête de mort (le poison !), etc...

7) Le débarras. Cinq rats géants ont élu domicile à cet endroit et les espions ne se sont pas encore préoccupés de les déloger.

Contenu de la pièce : des sacs de nourriture éventrés, des armes, des jarres contenant des produits chimiques, des barriques de vin, etc...

8) La chambre de l'alchimiste. Gönthen, grand spécialiste des poisons, dort ici.

Contenu de la pièce : un grand lit occupé par un vieillard barbu, une table, une chaise, une petite bibliothèque consacrée à l'alchimie, un coffre contenant des vêtements (des robes surtout), une lampe à huile, etc... Si les aventuriers prennent la peine de bien fouiller le coffre de l'alchimiste, ils peuvent trouver — dans le double fond — des lettres signées de la main de Clemric et attestant de sa participation au complot. A noter que le sommeil de Gönthen n'est pas aussi profond que celui de ses hommes. Si les personnages font du bruit en fouillant le laboratoire, il se réveillera...

9) Les autres salles. Il y en a des milliers et des milliers, aux formes diverses. Sans guide, il est peu probable qu'un homme (ou un elfe !) ait la moindre chance de trouver son chemin. Sans compter que les carrières sont pleines de pièges naturels : fondrières, trous, animaux et créatures de la nuit, etc...

Comment maîtriser cette aventure

Lors de la phase d'enquête, n'hésitez pas à poser quelques problèmes aux aventuriers, tous les habitants d'Istria ne sont pas forcément amicaux.

Poussez vos joueurs à s'intéresser à la teinturerie en leur faisant comprendre qu'il doit s'y passer des choses bizarres. Quand ils se décideront à la visiter, vous devrez toujours savoir quelle heure il est dans l'univers de jeu. En effet, la nuit, toutes les trois heures, Rastar et Linog font une ronde de surveillance (à 21 h., 24 h., 3 .h, et 6 h.). En outre, les espions sortent de leur repaire chaque nuit vers une heure, pour empoisonner les étoffes (ce qui leur prend une demi-heure) ; des rencontres fortuites sont donc possibles... Cependant, n'hésitez pas à laisser aux personnages l'opportunité de se cacher dans l'ombre afin d'éviter le combat.

Si les aventuriers parviennent à découvrir la nature du complot en cours, Tilias les récompensera généreusement (à vous d'apprécier) et fera arrêter Clemric.

Adapter le scénario

Cette aventure peut aussi bien être jouée avec les règles de Donjons & Dragons (règles de base et avancées) qu'avec celles de l'Oeil Noir ou de l'Ultime Epreuve. Pour ce faire, il suffit de considérer que TOUS les personnages non-joueurs sont de valeurs à peu près égales (ou légèrement inférieures) à celles des aventuriers. Quant aux armes et armures de chacun, les voici ;

— **Les gardes :** cottes de maille et lances (ce sont des guerriers).

— **Clemric :** il ne sait pas se battre, refuse toujours le combat et se contente de pleurnicher avant de s'évanouir.

— **Rastar et Linog :** épées, masses d'armes et cottes de maille (ce sont des guerriers).

— **Ruldag :** lance et habits remboursés (guerrier).

— **Les espions :** arcs, épées et armures de cuir (guerriers ; AD & D : assassins).

— **Gönthen :** dague et habits rembourés (magicien).

Cyril Rayer et Brigitte Brunella

La teinturerie : une industrie florissante

Clemric, le teinturier dont il est question dans le présent scénario, est aussi une « drapier », c'est-à-dire un marchand de tissus. En tant que tel, il est le pivot central de l'industrie textile de sa société. Ce qui lui a permis de réaliser des profits importants. En tant que drapier (ou « entrepreneur »), il commande aux tisserands les étoffes qu'il désire et il les paye à bas prix, car les tisserands sont légions et ont besoin de ses commandes. En tant que teinturier, il les met en couleurs et les revend avec un bon bénéfice à la clientèle qu'il s'est constitué au cours des années.

Il a à son service plusieurs dizaines d'ouvriers. Certains sont dits « protégés », parce qu'ils sont qualifiés et méritent un salaire honorable. Mais la plupart ne sont que des « ongles bleus », sous-payés et employés à la tâche...

Clemric est un homme d'affaire qui présage déjà des industriels des siècles à venir...

Les secrets de la teinturerie

Un maître teinturier ne vaut que par les techniques qui lui sont propres et qu'il est seul à connaître. Ces techniques sont des secrets à préserver à tout prix. C'est pourquoi, seuls certains employés les connaissent. Ils font serment de n'en jamais parler, tout comme les autres ouvriers qui savent risquer gros s'ils divulguent le moindre renseignement professionnel. Il est donc très mal vu de parler avec des étrangers ! Néanmoins, voici quelques indications sur les procédés employés chez Clemric :

Dès leur arrivée, les étoffes à teindre sont lavées, pour les débarrasser des saletés qu'elles auraient pu accumuler pendant leur transport. Après séchage, elles sont cardées et rasées, avant d'être battues afin de resserrer leur trame.

Ensuite, elles sont placées dans de grandes cuves en cuivre, chauffées au bois ou à la tourbe, où elles sont imprégnées de « mordants » (alun, chaux éteinte ou cendre de conifère), dont la fonction est de « dégraisser » le tissus et de le rendre apte à fixer les colorants.

Les différentes teintures sont préparées en secret par le contre-maître à partir de composants végétaux (gaude jaune, garance, etc...) ou animaux (cochenille).

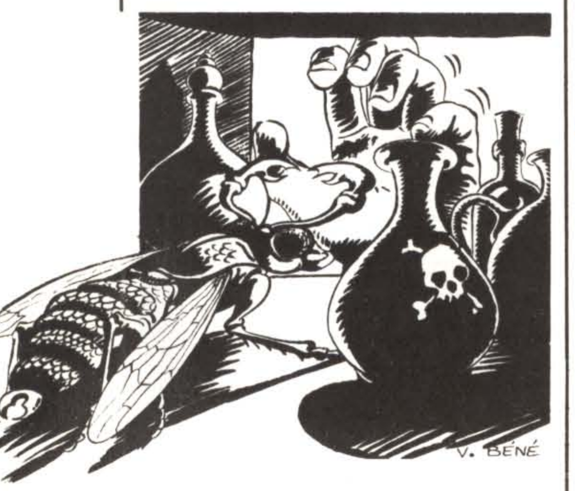
Les étoffes sont alors placées avec les colorants dans de grandes cuves, chauffées elles-aussi. On les sèche ensuite pendant deux jours avant de les relaver à grande eau (pour éliminer tous les dépots et résidus), de les ressécher, de les presser et de les plier. Ce n'est qu'à la fin de ce processus qu'elles sont prêtes à l'usage.

De nouveaux monstres et objets bizarres pour renouveler vos aventures. N'hésitez pas à nous faire part de vos meilleures créations. (Nous publierons celles qui feront montre d'originalité et de cohérence. Les heureux géniteurs gagneront un abonnement à Casus Belli).



Le Pointeur

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 1 à 10
Classe d'armure : 2 (corps) 4 (tête)
Vitesse : 9"/20"
Dé de coup : 4
% dans l'antre : 75 %
Type de trésor : -
Nbre d'attaques : 3
Dommage : 2-12/1-10
Attaques spéciales : électricité
Défenses spéciales : voir description
Résistance magique : standard
Intelligence : animale
Moralité : neutre
Taille : 40 cm de long
Habilité psionique : -
Niveau/points d'expérience : IV/200



Cet insecte prolifère dans les endroits chauds (+ 20°), son lieu d'habitation favori est une armoire ou un placard contenant de la nourriture.
Il peut attaquer de trois manières différentes :
— Morsure : le pointeur possède des mandibules très puissantes causant 2 à 12 points de dégâts mais la morsure n'est pas son mode d'attaque favori.
— Venin : il crache en direction du visage de son attaquant. Ce qui provoque l'aveuglement pour 1 à 6 tours si le jet de protection contre le poison rate.
— Choc électrique : après son attaque du venin il bondit sur sa victime (en prenant appui sur ses pattes postérieures) en essayant de la toucher avec ses deux cornes pour provoquer une décharge électrique (1d10 de dégâts, bonus + 1 peau, + 2 métal). La corne gauche du pointeur est un pôle positif et la corne droite un pôle négatif et la victime sert de contact entre les 2 pôles.
Le pointeur et protégé contre toute forme d'attaque électrique et il résiste aux plus hautes températures. Il est doté d'infravision jusqu'à 30 mètres. Le pointeur a le corps recouvert d'écailles bleues, ses ailes sont d'un jaune translucide.
Remarque : le pointeur peut servir de lampadaire si vous placez une ampoule entre ses 2 cornes*.

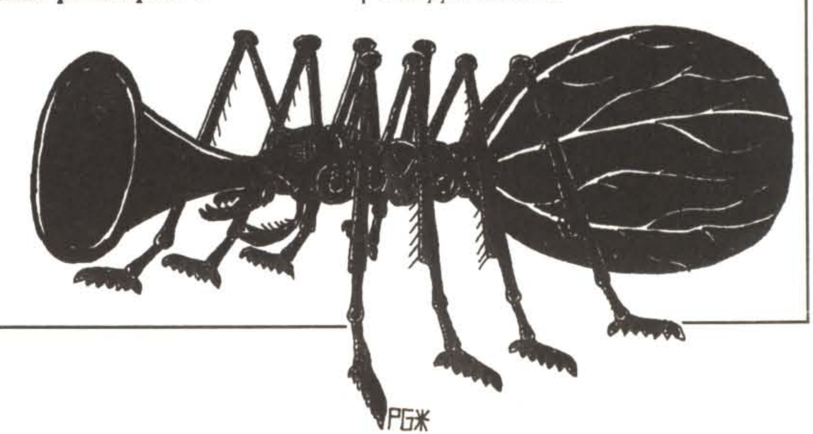
Eric Michiels

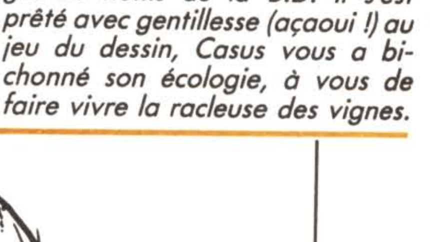
****L'ampoule était-elle connue à l'époque ? (NDLR).***

La Pouetaraignée

Fréquence : peu commune
Nombre apparaissant : 2-8
Classe d'armure : 4
Mouvement : 10"
Dés de vie : 2
% dans l'antre : 30 %
Trésor : -
Attaque : 1 morsure
Dégâts : 1d4
Attaque spéciale : poison
Défense spéciale : voir texte
Résistance à la magie : 40 %
Intelligence : animal
Alignement : N
Taille : S (20 cm de long)
Capacités psioniques : -

Ce monstre est une araignée de couleur noire qui a la particularité d'avoir un appendice de forme conique et disproportionné. Cet appareil sert à communiquer, mais c'est aussi une arme de défense très efficace. Une à quatre fois par jour, la pouetaraignée peut émettre un sifflement aigu, durant 1 round, qui est insupportable pour quiconque se trouve dans un rayon de 5 m autour de l'animal : si on rate son jet de protection contre les sorts, on reste en état de choc durant 1d8 rounds et on devient sourd pour 1d6 jours. Si le jet est réussi, on ne peut se battre qu'avec un malus de - 3 et on ne peut lancer de sort. durant ce round.
Cette araignée ne tisse pas de toile, mais vit à plusieurs dans un terrier ou dans des gravats. Il n'est pas rare de voir plusieurs de ces monstres attaquer des rats pour s'approprier leurs gîtes. La pouetaraignée chasse souvent dans les endroits sombres : tapie dans un coin ou sur le sol, elle est difficilement repérable. De plus, elle ne fuit pas lorsqu'elle entend du bruit ou qu'un intrus s'approche d'elle : elle ne réagit que si elle est attaquée. Ainsi, on ne s'aperçoit souvent de sa présence que lorsqu'on a mis le pied dessus. Or, à cette occasion, elle émet un son qui ressemble à « Pouet ! » ; d'où son nom. C'est très gênant surtout si on cherche à surprendre un autre monstre (un D.M. a tout de suite vu l'utilité de l'animal).
Le mage celte A. Klaxon, après une étude approfondie de cette bestiole, a réussi à déterminer l'origine de tous les bruits émis par cette araignée : c'est son abdomen (à moitié rempli d'air) qui, en se compressant fait vibrer des « cordes vocales » dont le son est amplifié par l'appendice conique. Il est sur le point, paraît-il, d'en faire une copie artificielle, qui, selon lui fera du bruit...
A part de cela, l'araignée occasionne 1d4 points de dégâts par morsure et comme toute araignée qui se respecte, elle injecte un poison qui bien entendu rend définitivement sourd lorsqu'on rate son jet de protection.
Philippe Germain




C'est avec Max Cabanes que nous inaugurons cette rubrique dans laquelle vous retrouverez les grands noms de la B.D. Il s'est prêté avec gentillesse (açaoui !) au jeu du dessin, Casus vous a bichonné son écologie, à vous de faire vivre la racleuse des vignes.

Dis monsieur Cabanes, dessine moi un monstre...

Cabanes

la racleuse-des-vignes

Caractéristiques pour ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 2-6
Classe d'armure : 6
Mouvement : 15"
Dés de Vie : 4
% dans le repaire : 95 %
Type de trésor : Vin Merveilleux
Nombre d'attaques : 3 (griffes + morsure)
Dégâts : 1-3/1-3/2-8
Attaque spéciale : voir dessous
Défense spéciale : non
Résistance à la magie : voir ci-dessous
Intelligence : exceptionnelle (15-16)
Alignement : Bon Chaotique
Taille : moyenne
Capacités psioniques : exceptionnel les (1 sur 200), 220 points. Attaque : B C C/Défenses : toutes. Deux disciplines : *Empathy* et *Sensitivity to Psychic Impressions.*
Niveau/XP : V/130 + 4/PdV

Caractéristiques pour REVE DE DRAGON

Approurêvées par Denis Gerfaud

Taille	d6+5 (6-11) 8
Constitution	d10+ (6-15) 10
Force	d10+5 (6-15) 10
Perception	d10+8 (9-18) 13
Volonté	d10+8 (9-18) 13
Rêve	d10+12 (13-22) 17
Vie	9
Endurance	(+2d6) 25
+ dom	0
Protection	0
Vitesse	—/12 + 1d6/24 + 2d6
Morsure	d10+5 (6-15)10
	(niv 3) init 7, +dom+1
Griffes	d8+5 (6-13) 9
	(niv 3) init 7, +dom+1
Esquive	d10+3 (4-13) 8
	(niv 3)
Saut	d10+8 (9-18)
	(niv 3)
Voie d'Oniros	niveau 2d6 (2-12) 6
	Sort : voir ci-après

Son en Matière

(Colines Suaves) R-9 r6. Ce sort est propre aux Racleuses.

Portée	100 m (— 10 m par jour sans feuille de vigne ou vin merveilleux)
Durée	Permanente
JR	Aucun
Effet	Lire la description de la racleuse.

L'explication rationnelle de ce sort est que le bruit produit par le frottement du fer sur la pierre est insupportable. Parvenant jusqu'aux oreilles des Dragons, leurs rêves sont alors perturbés, les obligeant à bouleverser l'existence même de la matière. Si un personnage joueur utilisait ce sort, il lui faudrait à chaque fois faire une réussite particulière ou recevoir un Souffle ET une Queue de Dragon.

Description :
La racleuse-des-vignes est une lointaine cousine de la mandarouine-des-fossés (lire La Crognote Rieuse), dans la mesure où un chien-chacal peut être le cousin d'un écureuil géant. Leur parenté vient surtout de leur capacité à jouer avec le son. Ce pouvoir est plus faible pour la racleuse car, contrairement à la mandarouine aveugle, elle possède deux yeux pour voir.

La racleuse bien que d'aspect animal est supérieurement intelligente et parle le langage des hommes, plus un langage propre composé de modulations de raclements.

Le grand pouvoir de la racleuse est de moduler des sons (avec des objets en métal qu'elle racle sur le sol), qui ont le pouvoir de changer la matière, sinon de réaménager l'espace dans un rayon de cent mètres. Le volume de matière modifiée est celui d'un cube de 10 centimètres de côté par minute de raclement. Cette matière est toujours inanimée. La racleuse a un sens de l'humour particulier. Son gag favori est de créer un seau de peinture qui tombera sur l'aventurier imprudent. Plusieurs racleuses peuvent cumuler les effets sonores. Le moyen le plus efficace pour la contrecarrer est de faire plus de bruit qu'elle. Lorsque l'on lance un sort de *Silence*, avec une racleuse dans la zone du sort, on doit réussir un tirage de résistance si la racleuse le réussit, le silence prend quand même effet, sauf à l'endroit précis où elle se trouve, lui permettant alors de racler sans interruption.

Elle se nourrit principalement de feuilles de vigne. Tout jour passé sans manger de feuilles fait diminuer le rayon d'action de dix mètres, jusqu'à un minimum de dix. En hiver, elle boit du vin merveilleux, fait avec le raisin de la vigne proche.

La racleuse des vignes est éminement sympathique, prête à aider tout le monde. Il y a seulement deux choses qu'elle ne supporte pas : qu'on saccage la vigne, ou que l'on vole du vin merveilleux. Ce vin à la propriété de guérir toutes les maladies et les blessures, ainsi que de remonter fortement le moral des buveurs.En termes AD&D, il agit comme le sort *Healing* combiné à *Cure Disease.* En Rêve de Dragon, le vin a les mêmes propriétés qu'une décoction (non enchantée) de Tanemiel Doré.

Le seul moyen qui puisse convaincre une racleuse de donner une petite flasque de vin serait le don d'un objet métallique enchanté. Un objet qui produirait de forts et stridents raclements sans s'user pour autant.

Renseignements patiemment recueillis par
Pierre Rosenthal.

Oeuvres de Max Cabanes

Dargaud :
— *Contés Fripons*
— *Rencontres du 3ème sale type*
A conseiller fortement à tous les joueurs :
— Dans les villages nº 1 = *La Jôle*
— Dans les villages nº 2 = *l'Anti-Jôle*
— Dans les villages nº 3 = *La Crognote Rieuse*
— Dans les villages nº 4 = *Le Rêveur de Réalité*
Futuropolis :
— *Bains d'Encre*
— *Le Roman de Renart :* avec Forest

Un extrait
des chroniques de
Krikork,
Ancien chef de guerre
des Urul'Ug.
Alors qu'il n'en était
qu'au début de
sa longue carrière.





Nous retrouvons notre bien-aimé Krikork à la taverne de « l'Ours endormi ». Il essaye de vendre ses derniers objets magiques à Kraknoon, le magicien de la Guilde locale. Comme il se doit, Krikork est sommé de se présenter, puis de raconter une histoire avant de commencer les transactions.

A propos des événements qui m'ont amené à devenir barde, je n'en dirais pas grand chose. Le métier des armes a été le mien premier, de peu suivi par l'art de surpendre le quidam par derrière. Quant à mes capacités musicales, sachez que j'ai été rien moins que Frappeur de Totem chez les Urul'Ug. Ma race, me direz-vous ! Détail que tout ceci et qui vous ennuierait profondément.
Là où je voudrais en venir, c'est à mon amour de la musique et des bêtes. Je commencerai en vous chantant ma chanson de naguère, celle du temps où l'on m'appelait Malfi.

(Partition avec les indications de tambours)

C'est l'épopée du sorcier Tranxène
(Tim Dom Zudom)
Parti au loin retrouvé sa bien aimée.
(Tim Dom Tabam)
Personne au monde n'était plus malin,
que ce drôle de nain.
(Bang, puis crécelles)
Un jour, il rencontra un Dragon
Et Ruifn'lls'ithtoss était son nom.
(Zudom)
Célèbre pour sa cruauté
et ses énigmes redouté.
(Roulements de Tabam)
Qu'est ce donc qui est rouge à trois jambes le midi ?
Qu'est ce donc qui est noir et imberbe par temps de pluie ?
Qu'est ce donc, répondez-moi, merci !
(Tim Tim Tim)
Tranxène était malin,
(Zum Dum)
et lui tint ce langage :
« Regarde donc au dessus de toi ! » Et d'un coup, trancha la gorge du Dragon.
(Tam Tam Tam Tabam Tam)
La morale de cette chanson
Je vous la livre sans façon :
Ces Dragons, quels couillons !
(Improvisation sur le Zudum)

Celle là est de loin ma préférée. Pourtant, j'en connaissais plus de cent soixante, dont la très célèbre complainte du Chevalier Boiteux. Car, vous ne l'ignorez pas, l'un des pouvoirs essentiels du Barde est de charmer les créatures. Et comme l'on dit, on n'attrape pas les mouches avec du vinaigre.
Ma spécialité a rapidement été les méduses, gorgones et autres tyranosaures ou monstres effrayants. Je m'amuse encore à voir partir mes collègues, avec pour un seul répertoire « Allons voir mignonne si la rose... ». Ils s'étonnaient, les niais, de ne revenir qu'avec pour seul butin de petits écureuils bleus.
Sachez, Monsieur, que j'ai eu le privilège de mettre en fuite des sirènes, par la seule mélodie de mon chant. Ceci après que mes compagnons se soient noyés, bien évidemment.
Oh ! Je sens que je vous fatigue. Vous connaissiez déjà l'histoire ? Dans une autre version peut-être ? Tant pis je n'en raconterais pas d'autre. Commençons les transactions. Voici les objets magiques que je vous propose :

Sort Accord des Instruments

(Bardes exclusivement)
Niveau : 4
Composants : V,S
Aire d'effet : 30'
Mise en œuvre : 4 segments
Durée : 1 round/niveau
Saving Throw : aucun
Effet : Tous les intruments de musique dans l'aire d'effet tombent d'accord avec vous. C'est à dire qu'ils jouent ce que vous voulez. Surtout, ils peuvent se contorsionner. Par exemple les trompes peuvent s'enrouler autour du cou des joueurs.

La Trompe à Réveiller les Morts

Cet objet est l'un des plus puissants en ma possession. On ne peut l'utiliser qu'une fois par mois. Par contre, il ressuscite tout mort dont les oreilles sont encore intactes. Seule restriction, il faut que le personnage soit mort dans son sommeil. De plus, s'il est mort de vieillesse, il est fort probable qu'il ne soit pas réveillé bien longtemps. Enfin, au moins le temps de dire où il a caché ses économies. Valeur : 28500 gp, XP : 7000.

La Craie Grinçante

On la trouve couramment par paquet de cinq. Chaque craie ne peut être utilisée que trois fois. Si on essaye d'écrire avec sur une surface lisse (comme une ardoise), elle se met à grincer horriblement. Toutes les personnes à 100 mètres à la ronde doivent réussir un jet de protection contre la pétrification, ou ne plus pouvoir se servir de leurs machoires pendant 1 turn.

Enfin, je vous propose le compagnon de nombreuses aventures. Il se nomme Torgnole et c'est le seul Accordeur que j'ai jamais vu.

L'Accordeur

Fréquence : excessivement rare
Dès de vie : 2
Classe d'armure : — 9
Dégâts : 2 Griffes (1-2)
Attaque spéciale : —
Défense spéciale : —
Résistance à la magie : standard
Intelligence : animale
Alignement : neutre (masochiste)
Capacités psis : immunisé au *Blast*.
Taille : petite
XP : 28 + 2/Pdv
Description : L'Accordeur ressemble à un petit mulot en acier. La principale différence est sa tête dont les deux oreilles sont très longues, cylindriques et paralèlles, en forme de diapason. L'Accordeur se nourrit exclusivement de vibrations, particulièrement sonores. S'il en absorbe trop, il la restitue sous forme d'une note parfaite. En l'absence de dressage, cette note sera le LA naturel à 440 Hertz. La meilleure méthode pour obtenir cette note est de donner une grande baffe à l'Accordeur, cela le nourrira et le rendra bien disposé à votre égard.
Prix de vente : 1200 gp.

Krikork

ENFER DU DÉCOR
BERK, COMMENT PEUT-ON ÊTRE AUSSI LAID !!
VOICI MA CHÉRIE
NON T'ES TROP MOCHE, TU PUES ET T'AS L'AIR D'UNE CLOCHE !!
HÉ, HÉ
HÉ, HÉ, IL EST MOCHE !! HÉ, HÉ JE HAIS LES LAIDS !
HÉ !!
JEU TROLL ?
HÉ, HÉ
HÉ, HÉ, IL EST LAID ! HÉ, HÉ
BOUM BOUM
PAF PAF
OH KROC MON AMOUR, QUELLE GRANDE MAGIE AS TU FAIS LÀ POUR ÊTRE SI DÉSIRABLE, COQUIN MMMHH... MMH !
MAGIE TROLL MA CHÉRIE, MAGIE TROLL !!
CHEVALIER SÉGUR



Ultima IV
QUEST OF THE AVATAR

C'est avec impatience qu'on attendait Ultima IV, car la version précédente recélant — déjà — des monts et merveilles, on pouvait s'attendre à un jeu exceptionnel. Et bien, Lord British (pseudonyme des auteurs), et Origin Systems (l'éditeur) tiennent leurs promesses. Ce jeu de rôle, en anglais pour l'instant, pour Apple est — de loin — le meilleur disponible actuellement. Et ici, qualité rime avec quantité : quatre faces de disquette bourrées de langage machine, ne fonctionnant qu'avec 64 K (donc avec une carte langage pour l'apple 2 +). Mais voyons dans l'ordre :

L'histoire

Ultima IV est le prolongement des trois versions précédentes (de qualité croissante), où il fallait tuer le méchant : successivement Mondain, Minax et Exodus. Sur un monde nommé Britannia, les méchants ont — presque — disparu, mais les habitants errent sans but. Il leur faut un exemple, un tuteur, dévouant sa vie aux causes du Bien, et s'y astreignant jusque dans tous ses gestes quotidiens. Vous serez ce héros, car à travers ce qui serait une déchirure du rêve dans Rêve de Dragon, un relais spacio-temporel pour Valérian, ou une machine de Wells, vous avez été projeté dans ce monde. A vous de revenir sur Terre, après avoir montré des vertus sans reproche.

La création du personnage

Vous ne créez qu'un seul personnage, *VOUS,* mais d'une façon complètement innovatrice. Après l'introduction (une dizaine de superbes images plein écran, agrémentées de beaucoup de texte), vous arrivez chez une tireuse de cartes, qui scelle votre destin : à sept reprises, elle vous présente deux cartes symbolisant deux vertus, et vous demande d'en choisir une, au travers d'une situation typique. Après ces tirages, elle aura trouvé quelle vertu (parmi les huit principales) dirige vos pensées : votre classe en découlera. Et c'est tout : pas de répartition de caractéristiques, ni autres choix : votre personnage est prêt, le programme calcule pour vous ses caractéristiques (force, dextérité, intelligence).

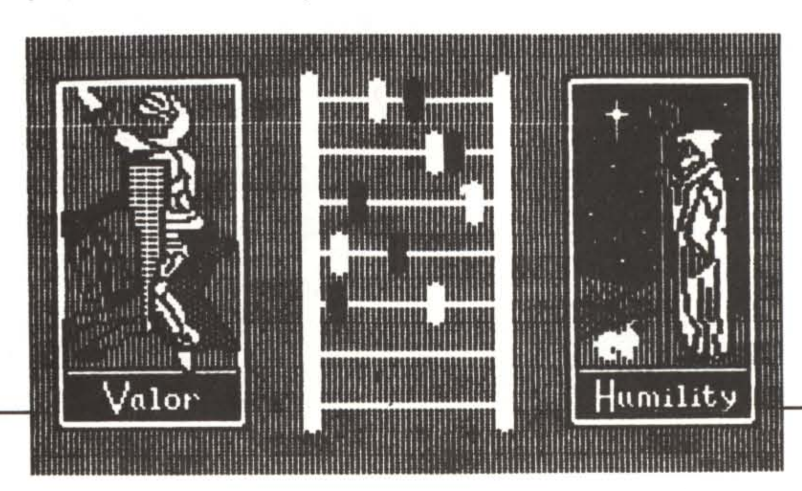
La Quête

C'est la Quête de l'Avatar, car vous devez devenir un « avatar » dans les huit vertus principales : Honnêteté, Compassion, Valeur au combat, Justice, Sacrifice, Honneur, Spiritualité et Humilité ; c'est-à-dire y acquérir des « lettres de noblesse » par une conduite irréprochable. Votre quête s'achèvera dans le Codex, chambre de l'ultime sagesse, au fond des abysses stygiennes.

Mais avant, il vous faudra : recruter dans les villes sept compagnons (chacun sera d'une classe différente, vous serez donc huit, représentant les huit vertus), trouver les huit runes des vertus, les huit pierres, les huit sanctuaires : c'est là seulement que vous deviendrez avatar, si votre conduite est parfaite et si vous connaissez le mantra de chaque vertu (sorte de mot de passage) : donc huit mantras à connaitre, et divers objets à réunir : un livre, une cloche, une bougie, un crâne, une protection pour les bateaux, une clef en trois parties, le mot de passage, la réponse du Pur Axiome... Le tout étant bien évidemment camouflé dans la campagne, dans les villes ou dans les profondeurs. Comme on peut en juger, la quête est vaste.

Mais le plus dur est de s'imposer une conduite irréprochable : pas question





d'attaquer les gens, de voler, de mentir, d'ignorer les mendiants, de fuir devant l'ennemi, etc... Sinon, c'est très dur de devenir avatar : le programme garde en effet votre « score » dans les huit vertus, et la moindre de vos actions influe sur ces « scores » : fuir diminue la Valeur, etc...

Le jeu

Dans le principe, il est semblable à Ultima III : tout se déroule en temps réel (vous tournez le dos à l'ordinateur — erreur à ne jamais faire de toute façon : il ne vous ratera pas — et il se passe plein de choses : les monstres arrivent, votre nourriture diminue...).
Vous évoluez dans trois parties différentes (une face de disquette pour chaque) : Britannia, les villes, les souterrains.

Britannia

C'est tout ce qui se passe sur le monde : on y trouve un relief varié, des villes, des sanctuaires, des entrées pour les souterrains, des monstres, des portes lunaires qui vous transportent d'un endroit à l'autre selon l'agencement des lunes. Le monde est immense (le programme charge régulièrement du disque une partie du paysage), et on s'y perd avec une rapidité déconcertante, au début du moins. Mais l'usage d'un sextant permet de mieux se repérer, encore faut-il le trouver.

Les villes

Semblables à celles d'Ultima III, on y trouve armes et armures, nourriture, auberge, soins, onguents, et aussi quelques innovations : un télescope permettant de voir le plan de toutes les villes, le château à deux étages de Lord British (bonjour la mégalo des auteurs). On peut aussi y récolter des renseignements, de façon assez « role-playing » : quand on s'adresse à quelqu'un, il s'enquiert de vos motivations puis vous le questionnez à propos de sa santé, de son travail, de son nom, et il répond. Parmi ses réponses, on peut parfois déceler un mot clef, lequel apportera d'autres renseignements, voire une question de sa part, donc surveillez votre langue, et gare au mensonge. On peut aussi lui proposer « JOIN », pour l'inviter à vous suivre. Mais ceux qui acceptent sont rares (sept répartis dans toutes les villes). Mais s'ils acceptent ils deviennent vos compagnons, en conservant leurs propres caractéristiques.
Le dialogue n'est pas encore celui des joueurs de jeu de rôle, mais l'effort est plus que méritoire. Une vingtaine de personnages par ville peuvent de cette façon agréable vous fournir des renseignements. Cependant, cela relève parfois du jeu de piste, quand quelqu'un vous dit *« Demandez à untel dans telle ville, il vous en dira plus »* et que ladite ville est aux antipodes, on crispe un peu.
Notons au passage que Lord British, dans son château, est une mine de renseignements, il vous en apprendra de belles.

Exemple de dialogue dans une ville

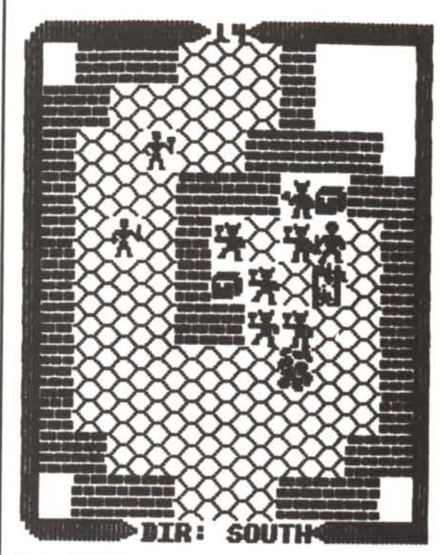
(traduit approximativement)

Vous voyez un garde imposant :
— SANTE
En pleine forme
— JOB
Je garde le trésor de Lord British
— TRESOR
Il recèle des valeurs inestimables
— INESTIMABLES
Bien plus que vous ne l'imaginez. Vous n'êtes pas là pour le voler ?
— NON
Ouf, vous m'avez fait peur !
— JOINDRE
Je ne peux me joindre à vous
— *BYE*
Bye.

C'est dans les villes qu'on trouve les runes, qu'on apprend les mantras, et qu'on trouve certains objets (le Livre, la Bougie...).

Les souterrains

Ce sont en fait des « donjons » bien taillés, visualisés en trois dimensions. Ils ont huit étages et font 8 sur 8 cases (la répétition du chiffre huit n'est pas fortuite ; multiplier ou diviser en langage machine par 8 est plus aisé que par 7 ou 9, pour des raisons que rigoureusement ma mère m'a défendu de nommer ici). On y trouve les pierres, des fontaines magiques, des « roues » magiques augmentant les caractéristiques, et des monstres en quantité. Tout au fond, se trouve la pièce de l'Altar, qui connecte les donjons entre eux (pratique), et où l'on peut obtenir un bout de clef avec certaines pierres et pas mal de renseignements.



Les donjons sont « agrémentés » de *scènes :* une disposition spéciale du terrain, avec des monstres déterminés, des trésors (éventuellement), des passages. Des couloirs bien taillés alternent donc avec le « home sweet home » des monstres. On assiste souvent à des mises en scène réalistes et travaillées (des orcs faisant la causette autour d'un feu), et des pièges diaboliques (vous les découvrirez plus tôt que vous ne le pensez).
Le seul gros défaut d'Ultima IV se trouve dans ces scènes : quand il faut manœuvrer successivement huit personnages dans une architecture tarabiscotée, c'est extrêmement pénible, et ça prend énormément de temps.

La magie

Elle est simple, efficace, et moyennement réaliste. On existe 26 sorts (de A à Z), sorts qu'il faut préparer avec des onguents. Ils sont au nombre de 8 (comme par hasard), dont six seulement sont vendus « dans le commerce ». Les deux autres servant aux sorts puissants, il faut les chercher, et ils sont bien cachés ! Un sort ne peut être obtenu que par une seule combinaison de plusieurs onguents. Les sorts les plus simples n'en requièrent qu'un ou deux, mais il en faut six pour la Résurrection (dont un non vendu en ville). Une fois les sorts préparés, on peut les lancer, et ils coûtent un certain nombre de points de magie, qui se régénèrent avec le temps. Leurs effets sont variés, mais pas vraiment d'innovation de ce côté-là.

Les combats

Ils peuvent survenir n'importe où (mais ne les provoquez pas dans les villes), et se déroulent sur un terrain approprié (en colline, il y a des obstacles ; près des mers, c'est la côte ; dans les donjons ce sont les scènes...). Le système d'Ultima III a été conservé : les huit personnages se déploient (8 ou moins si vous ne les avez pas tous trouvés), les monstres aussi, et le combat devient tactique. Mais en plus, les monstres peuvent fuir, et vous aussi, ce qui remplace (agréablement ?!) la bataille rangée à mort d'Ultima III.

Bref, Ultima IV est un monument incontournable dans le parc des jeux de rôle sur micro, il vous assurera un grand nombre d'heures de jeu de qualité assez exceptionnelle.
Petit détail choquant : son prix (995 Frs), c'est honteusement hors de prix. Mais... le jeu en vaut la chandelle (ce qui fait cher la chandelle, tout de même), et on peut bien craquer de temps en temps, ou l'acheter à plusieurs.

Olivier Tubach

Nota : la doc du jeu n'était pas disponible lors du test, il est donc difficile d'en parler. Mais au vu des versions précédentes, ce doit être assez somptueux, et pas inintéressant (on doit y trouver une grande carte, beaucoup de renseignements se rapportant à des lieux-dit du continent).

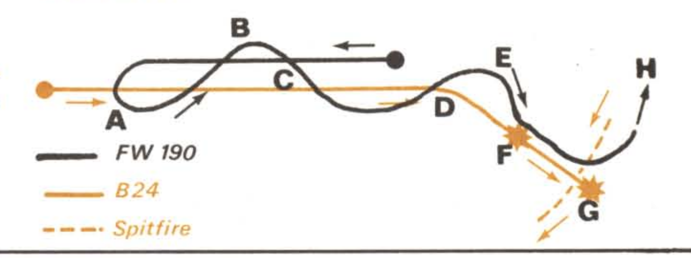
Ultima III est disponible en France, en V.O. et en V.F., aux alentours de 600 Frs.



DR

Un Focke-Wulf

En décollant ce matin là, nous étions quatre Focke-Wulf 190 A. Mais mon nº 4 n'avait jamais su se contrôler, et il s'est approché trop près d'un box de Forteresses... Bref, nous n'étions plus que trois, Ernst, Wolfgang et moi, et qui plus est tous légèrement touchés, lorsque nous les avons vus, droit devant, venant vers nous.
Un Liberator endommagé par la flak, un moteur stoppé, une roue pendant lamentablement. Et deux Spitfire jouant les chiens de berger. Le B-24 était à 7 000 pieds, les Spit à 9 000, nous à 12 000.
Il fallait descendre ce bombardier : si endommagé qu'il fût, il pouvait ramener son équipage, et celui-ci serait de retour dans quelques jours avec un engin flambant neuf.
C'est pourquoi j'ai hurlé « Allons-y ! » dans mon laryngophone, tout en poussant à fond la manette des gaz. J'ai demandé à mes équipiers de distraire les Anglais, pendant que j'achevais le gros Yankee.
La vache ! J'avais compté faire un 180º serré à gauche en arrivant sur lui, mais il s'est mis à piquer au maximum, et il a fallu que j'en fasse autant : la vario a plongé, ma vitesse a augmenté, et adieu aux évolutions serrées (A).
Je me suis retrouvé loin de lui, sur sa droite, je n'avais plus qu'à me rapprocher en continuant à virer à gauche. Lui, a continué à piquer : même motif, même punition, je me suis retrouvé sur sa gauche (B).
Toujours piquant à fond, j'ai basculé à droite... et je lui suis passé juste devant et au dessus (C). Coup de chance, l'équipage avait dû jeter ses mitrailleuses pour alléger l'appareil, sans quoi je me faisais assaisonner ! En attendant, les copains tenaient à peu près les Spits à distance.
Hop ! Je rebascule à gauche, cette fois je vais l'avoir... Oh non ! Il tourne ! (C).
A nouveau le manche à droite, il n'est plus très loin. Glissade à droite, encore...(E). Le voilà, juste cent pieds sous moi, énorme, je ne peux pas le rater. Feu ! (F). Mes canons et mes mitrailleuses le criblent, un de ses moteurs survivants explose. Et il ne pique plus — il faut dire que nous sommes à 1 900 pieds. Ouf ! Ma vitesse est tombée, je suis juste derrière lui, hypnotisé par sa masse. Je tire à nouveau (G). Mais je ne profite pas beaucoup du plaisir de le voir passer sur le dos et aller s'écraser : surgi de nulle part, un Spitfire, à dix heures ! Mon zinc vibre de partout, mon moteur se met à fumer, mon estomac se roule en boule et me remonte dans la gorge. Je mets tout à gauche, manette des gaz à fond, manche au tableau (H). Ce faisant, je croise le Spit et je peux voir la tête du pilote et, sous le cockpit, une croix de Lorraine : c'est un de ces Français tellement affamés d'en découdre qu'ils se sont engagés dans la RAF.
1 000 pieds, 300 mètres environ ! Je n'en mène pas large, mais je m'en sors. Les Spits se sont retournés contre mes équipiers, et c'est dans mes écouteurs que je suis le combat : le Français s'est collé dans la queue de Ernst, et Wolfgang a été forcé de rompre... Nous n'avons été que deux à rentrer.
Tout le combat n'a pas duré plus de trois minutes. Les Renseignements nous ont dit que le Français devait être un nommé Clostermann, un as dont la propagande alliée parle souvent.
Quel cirque !



Pilotage en chambre : première leçon

Le petit récit qui précède est celui d'une partie de « Air Force ». Bien sûr, c'est un peu romancé, mais l'essentiel est bien dans le jeu, et notamment les sensations fortes et le réalisme très poussé du pilotage.

« Air Force » n'est plus tout neuf, vous avez sans doute déjà vu la boîte dans votre boutique préférée et vous savez peut-être que ce jeu fabriqué par Avalon Hill est du type 2ème Guerre Mondiale — tactique : chaque pion représente un avion. Il s'agit véritablement du « Squad Leader » du ciel : le jeu pourrait d'ailleurs s'appeler « Squadron Leader » !

Il est cependant beaucoup moins pratiqué que son cousin terrestre. Un fait regrettable, car ses qualités sont très grandes. Deux d'entre elles en font un wargame fort inhabituel : la possibilité d'y jouer à un, deux, trois, quatre... etc... et celle de faire des parties brèves (1 heure) aussi bien que longues.

Peut être le caractère original des règles, qui assurent une simulation remarquable de vérité, est-il responsable de cette méconnaissance. Et c'est vrai qu'il vaut mieux avoir l'expérience du pilotage — du vrai — que des autres wargames pour « entrer » parfaitement dans « Air Force ».

C'est pourquoi nous avons décidé de vous y aider : difficile de vous payer des leçons de pilotage, mais nous pouvons tenter de vous faciliter l'apprentissage du jeu !

D'accord ? Alors installez-vous dans le cockpit, bouclez votre ceinture, lancez le moteur... Et *« Prenez garde au Hun dans le soleil »* (proverbe de la RAF).

Tout d'abord, le matériel

— La carte est une simple grille d'hexagones, en six sections que l'on peut bouger pendant la partie si les avions risquent d'en sortir. En fait, il est essentiel de se souvenir qu'ici, tout se passe en trois dimensions : deux sur le plan de jeu, une dans la tête des joueurs. Restons dans le paysage pour signaler que des marqueurs de collines, de nuages et de soleil sont prévus.

— Les pions représentent les silhouettes en plan des principaux types d'avion ayant vu le feu en Europe de l'Ouest pour l'Allemagne, les Etats-Unis et la Grande-Bretagne, qu'il s'agisse de chasseurs ou de bombardiers. On les place sur la carte le nez tourné vers un côté d'hexagone, l'orientation est essentielle.

D'autres pions représentent des pièces de DCA, des chars, des camions, des ballons de barrage... Il existe aussi des marqueurs d'objectif qui peuvent représenter des usines, des ponts, des aérodromes etc...

— Quinze fiches de caractéristiques de 10 × 13 cm environ qui constituent le cœur du jeu : chacune indique les caractéristiques de deux des types d'avion représentés (un au recto, un au verso) ainsi que les données concernant diverses variantes de ces types. Une fiche comprend deux parties : la plus importante concerne la manœuvrabilité, l'autre représente la « carte d'identité » de l'appareil choisi : résistance de l'aile, du fuselage, du cockpit, du ou des moteurs et du réservoir ; armement et munitions.

Lorsque l'une des cinq parties vitales de l'avion voit sa résistance amenée à zéro par les projectiles reçus, l'appareil est abattu.

L'armement est donné par arme ou groupe d'armes, avec pour chacun son type (C canon, ou M mitrailleuse), sa puissance et sa portée en cases.

— Une liasse de feuillets permet de coder les dégâts éventuellement subis et les mouvements de son (ses) avions(s). Précisons tout de suite en effet que la séquence de jeu se décompose en : tirs (simultanés) - codage des mouvements -exécution des mouvements.

A propos de la manœuvrabilité

Elle est symbolisée - et c'est le coup de génie d'Avalon Hill, qui a transformé la version primitive du jeu publiée jadis par Battleline - par des **cadrans de contrôle synthétiques.**

— Au début de chaque tour, connaissant la vitesse de départ de l'appareil (symbolisée par un chiffre qui n'excède rarement 10 et correspond au nombre de points de mouvement disponibles pour ce tour) et connaissant son altitude, on détermine sur le cadran 1 *(Speed increment screen)* **le « niveau » de cette vitesse**, symbolisé par une couleur : violet-décrochage ; jaune-manœuvrabilité optimale ; vert-croisière ; rouge-piqué. C'est fait, avec l'habitude, en un coup d'œil.

— Ensuite, on repère sur le cadran 2 *(Manœuverability requirements screen)*, **cadran des exigences des manœuvres** la manœuvre que l'on désire effectuer et, en fonction de l'altitude, on découvre son « coût » : le nombre de points de mouvement à dépenser en droite ligne avant de pouvoir effectuer la manœuvre. Ce nombre dépend de la couleur (du « niveau ») de la vitesse : plus on va vite, plus les manœuvres se font larges ; inversement, plus on va lentement, plus l'on peut manœuvrer serré.

On peut alors effectuer la partie « manœuvre » de son codage pour le tour, sans oublier que certaines manœuvres coûtent elles-mêmes des points de mouvement. Supposons un avion ayant une vitesse de 6, à une altitude qui lui impose 2 points de mouvement (p.m.) en droite ligne avant de s'incliner et 3 avant de tourner. A la fin du tour précédent, il a fait 1 p.m en ligne droite. Le joueur pourra coder (si son avion n'est incliné ni à droite ni à gauche au début du tour) 1B3R1. 1, s'ajoutant au dernier p.m du tour précédent, lui permet de s'incliner (ici, B = inclinaison de 60° sur l'aile droite). L'inclinaison ne consomme pas de p.m. 3 autorise un virage de 60° (forcément sur la droite, puisque l'avion est incliné à droite) : R (réduire la puissance), qui consomme 1 p.m.

Enfin, 1 : c'est tout ce qu'il reste.

Le joueur, lorsque les ordres seront exécutés, avançera son pion d'une case, signalera « je m'incline à droite », avancera son pion de trois cases, le fera pivoter de 60° à droite, puis l'avancera d'une case dans cette nouvelle direction.

Il faut reporter sur la case de début du tour suivant prévue à cet effet dans la feuille de codage que l'avion est incliné à droite.

— Le cadran n° 3 *(Airspeed change screen)*, **cadran de variation de vitesse** symbolise la puissance motrice et les possibilités de ralentir en fonction de l'altitude.

Les codes « P » ou « K » permettent d'accroître ou de diminuer la vitesse du tour suivant + + +.

En outre, les variations d'altitude font tomber ou augmenter cette vitesse et certaines manœuvres la réduisent: Ainsi, 1B3R1 coûte 1 point de vitesse (le R). Si le joueur désire garder la même vitesse au tour suivant sans changer d'altitude, il devra indiquer : 1B3RA-P. S'il désire aller plus vite, toujours sans changer d'altitude : 1B3R1-PP (si il a, bien sûr, la possibilité d'utiliser 2 facteurs de puissance motrice).

— Le cadran n° 4 *(Altitude change screen)*, **cadran de changement d'altitude** indique, en fonction de l'altitude et de la

---

Le défaut n° 1 de « Air Force » : on n'y trouve pas, loin de là, tous les zincs qu'on voudrait « piloter ».

Heureusement, il y a le gamette « Dauntless » qui, comme son nom l'indique, fait entrer en scène les avions japonais et ceux des avions US surtout utilisés dans le Pacifique. Il y a des règles spéciales pour le bombardement en piqué, le torpillage, etc... Des pions « navires » pour refaire Midway, etc...

Mais... le gamette « Sturmovik », annoncé pourtant au dos des boîtes de « Air Force », n'a jamais été réédité ! Horreur : sans lui, où sont les Yak, Les Sturmovik, les FW 190 D « long nez », les Sunderland, les Gladiator, les Swordfish, et les Savoia-Marchetti SM79 et les Fiat CR42 ? Hélas, hélas, trois fois hélas : les Américains s'en fichent ! Ils ont leurs avions, ça leur suffit (1).

Hé bien ! Soit. Mais voici une grande nouvelle : spécialement pour un prochain C.B., Michel Bénichou, rédacteur en chef du mensuel « le Fana de l'Aviation » (en vente dans tous les bons kiosques), a accepté d'établir la fiche de caractéristiques du Dewoitine D.520, le meilleur chasseur français de 39-40. On pourra ainsi découvrir qu'il s'agissait d'une grande machine étouffée dans l'œuf *(« Pas assez, trop tard »,* comme dit Clostermann dans « Feux du ciel »).

(1) Petite annonce : tout lecteur possédant une boîte de « Sturmovik » est cordialement invité à m'écrire, à Casus Belli - Merci ! F. Stora.

---

couleur de la vitesse, les possibilités de grimper ou de piquer et le nombre de points de vitesse que coûtent les pieds (on ne parle pas en mètres) lorsque l'on a grimpé, ou ceux que rapporte un piqué... Au tour suivant. Ainsi, un P 47 D Thunderbolt grimpant de 300 pieds verra sa vitesse tomber d'un point au tour suivant s'il ne fait rien d'autre. S'il piquait de 600 pieds, il verrait sa vitesse croître de 3 points.

Tout cela s'additionne : un P47D piquant de 600 pieds (+ 3), faisant un virage simple de 60° pour tout manœuvre (— 1) et réduisant un peu (K) sa puissance (- 1) verrait sa vitesse augmenter de 1 (+ 3, — 1, — 1). Ainsi, avec 6 de vitesse au départ : 1B3R1-K — D 600 donnera une vitesse de 7 au tour suivant. Décodons : incliner à droite 60°... tourner à droite 60°... tout en réduisant la puissance... et en plongeant (Dive) de 600 pieds. C'est pas évident ? Pas d'inquiétude, ça ira mieux après quelques manœuvres. Il existe un scénario de chasse au V-1 très pratique pour s'entraîner en solitaire.

Tally Ho !

Mais ce qui vous « accroche » à Air Force, c'est de vous retrouver enfin en **position de tir.** C'est-à-dire à six cases au plus de l'adversaire et le nez pointé vers lui (laissons de côté pour l'instant les mitrailleurs en tourelles). Mais beaucoup d'armes ont une portée de 5,4 voire 3 cases. Et 500 pieds de différence d'altitude donnent 1 case en plus en distance. Pire : si vous grimpez et que votre adversaire est juste devant, mais 100 pieds au dessous (ou l'inverse : vous piquez et il est au dessus), vous ne pouvez pas le tirer !

Supposons que tout aille bien : vous calculez d'abord sur une table **l'efficacité de vos armes** en fonction de leur puissance et de la distance du but.

Vous modifiez le chiffre obtenu en fonction de divers paramètres dont Casus Belli (*Noël, Noël, Merci C.B*) vous offre ci-contre un tableau synoptique, parce que c'est vraiment trop embrouillé dans la règle.

Modifications à l'efficacité des armes

En plus

— Avoir prix l'avantage sur l'adversaire au tour précédent (l'avoir suivi) : + 1.
— Déflection (positions relatives des avions) = 30 minutes : + 1.
— Plate forme de tir (*Fire*) : comme indiqué sur la carte de caractéristiques (*Hit table modifiers*) *de son avion.*
— Taille du but (« silhouette ») : comme indiqué sur la carte de caractéristiques *de l'adversaire.*
— Dans le même hexagone, cible au dessus : + 2 (il faut avoir grimpé).
— Dans le même hexagone, cible au dessous : + 1 (il faut avoir piqué).
— As : + 1 par 5 victoires (règle optionnelle).
— Vision = + 1 (règle optionnelle).

En moins

— Déflection = 20 minutes : pas de modification.
— Déflection = 10 minutes : — 2
— Déflection = 0 : — 3 (tous les deux à 12 heures, c'est-à-dire se faisant face : — 4).
— Après dérapage ou glissade (« slip » extérieur ou intérieur) : — 2 (si le mouvement s'est achevé sur un dérapage, « slip » externe : — 4).
— Après demi-boucle (*half loop*) : — 2.
— Après demi-tonneau (*half roll*) : — 2.
— Après vrille : — 4.
— Sur le dos : — 3.
— En vitesse de piqué (rouge) : — 1.
— Vitesse de la cible 8 ou plus : — 1.
— Dérapage ou glissade de la cible au tour précédent : — 1.
— Novice : — 1 (règle optionnelle).

Dans ce tableau, les modifications à la suite de manœuvres se réfèrent aux mouvements du tour précédent, tandis que les modifications concernant la vitesse ou l'attitude (sur le dos) se réfèrent à la situation au début du tour du tir (rappelons que chaque tour commence par la phase de tir).

Vous obtenez un chiffre qui indique une colonne de 1 à 20 sur le tableau de tir (*hit table*).

Et vous tirez... un dé. Le résultat : par exemple, sur la colonne 11, vous faites 3 au dé : WWWG. L'adversaire coche 3 cases « W » (pour « Wing » aile) et un groupe d'armes (G). Si vous aviez tiré 2 au dé = FEEL, il aurait coché une case « fuselage », deux « moteur » (Engine) et une « réservoir » (L).

Tout organe abîmé grève plus ou moins lourdement les performances. Ainsi, un moteur perd un facteur de puissance par coup reçu. En général, un moteur est tout à fait démoli au troisième coup. Avec « FEEL », le moteur de votre adversaire est bien malade, et ne lui laisse plus pour choix (s'il s'agit d'un monomoteur) que de tenter de s'échapper en piquant... Et en priant pour que vos munitions soient épuisées (pensez à en tenir à jour la consommation).

Bon ! il vaut peut être mieux ne pas exagérer : ce numéro de C.B n'est pas un spécial Air Force. Alors, à bientôt pour une prochaine leçon de pilotage, avec au programme une lecture critique (pas trop) et explicative de la règle : détail des manœuvres, quelques bons trucs, les avions à tourelles, les bombes, les roquettes, l'avantage donné par le fait d'être dans la queue de l'ennemi, etc... Jusqu'à la façon de transformer « Air Force » en jeu de rôle, ou presque !

Frank Stora



DR

Avertissement
L'article qui va suivre est très fortement teinté d'un chauvinisme que certains qualifieront d'« exacerbé ». C'est pourquoi, j'invite les personnes sensibles à bien vouloir se reporter directement à sa conclusion.

Dans War in Europe, nous étions les plus faibles. Avec Fall of France, la véracité historique est enfin rétablie : ILS étaient les plus forts... Nuance !

Fall of France

Bon, maintenant que nous sommes entre nous, je peux vous dire en confidence que je suis très chauvin ; j'encourage l'équipe de France de foot, j'aime lire les aventures d'Astérix, Obélix et autres Didierguiserix, et par-dessus tout, j'achète tous les wargames où les Français sont dans le coup.
Pour la période napoléonienne, pas de problème, nous sommes bien traités (*manquerait plus que le contraire !...*) ; par contre, pour la 2ème G.M., c'est l'angoisse, car bien sûr, pour 39-40, priorité à nos (provisoirement) camarades d'outre-Rhin.
Je me souviendrai toute ma vie de l'émotion, voire de l'indignation, qui m'ont gagné, lorsque, inspectant les pions de « War in Europe », de la défunte SPI (*bien fait !*), je m'aperçus que les pions français valaient exactement la moitié (*Arrgh !...*) des pions allemands !?...
Ça a failli me guérir à tout jamais des wargames sur la période, jusqu'au jour où... après moults hésitations, je me procurais « Fall of France », sans rien connaître par ailleurs de la série Europa. Décision heureuse s'il en fût !
Pour tout ce qui concerne le graphisme, les mécanismes, les aides au jeu, etc..., je vous renvoie aux précédentes remarques sur les autres titres, car elles restent d'actualité, notamment l'absence de scénario intermédiaire. Il y a beaucoup de pions, 2040 exactement ; mais, si vous jouez le seul scénario proposé, environ 1400 vous suffiront, ce qui n'est déjà pas mal. Encore que les forces armées suisses peuvent ne pas y figurer.
Je vais donc aborder successivement le jeu pris isolément, puis dans le cadre de la campagne.

The Fall

L'action démarre au tour I de mai 1940, pour s'achever au plus tard au tour II de septembre 1940, soit 10 tours. Historiquement, la partie se serait achevée au tour II de juin 1940, soit en 4 tours. GDW prévoit donc 6 tours de plus, qu'est-ce à dire Qu'on aurait pu faire mieux ? Possible, mais ces considérations dépassent le cadre de cet article.
En fait, le joueur allemand ne peut pas rééditer la « surprise » des Ardennes et, de là, ne peut donc pas en finir aussi rapidement. Mais, il est quand même le plus fort, avec 10 « panzers » à *full AEC*, groupées 3 par 3 sur le front français, plus une pour s'occuper des Hollandais. Déséquilibre donc, oui, mais c'est normal puisque déséquilibre il y avait dans la réalité et qu'une bonne simulation se devait de la rendre.
Justement, comment est-il rendu ici ? Dans War in Europe, de funeste mémoire, la question avait été réglée de la façon la plus simple, en réduisant au maximum la valeur des unités fançaises (*re-Arrgh !...*).
Ici, le déséquilibre est basé sur des réalités. A savoir, les divisions d'infanterie allemandes sont des 6-6, 7-6 ou 8-6 (vous trouverez aussi des 5-6, mais qui n'interviennent que pour la campagne). Leurs homologues françaises sont des 2-4, 3-4 (série B), des 4-6 (série A), et des 5-6, 6-6 ou 7-6 (actives). Du strict point de vue matériel, rien à dire, sinon que l'on comprend mieux, par exemple que : au débouché des Ardennes, 2 divisions françaises de série B (des 2-4) aient craqué sous l'assaut de 3 panzers (des 13-7-10) !
Puisqu'on parle de blindés, restons-y.
Full AEC pour les Allemands, *1/2 AEC* pour les Français, ce qui correspond aux doctrines d'emploi respectives.
Vous noterez que les 3 DCR françaises sont représentées chacune par deux brigades (4-2-8 + 2-8), qui ne sont jamais amalgamées en une division.
Il est vrai que, dans la réalité, elles n'ont été engagées que de manière fractionnée.
Les 3 DML elles, sont bien à leur place (7-9-10).
Par mesure de simplification, on le comprend, les bataillons indépendants de chars français ont été regroupés en régiment, mais ne sont pas *supported*, ce qui se traduit dans les faits par 1/4 en RECA si on les engage isolément, d'où la nécessité de les empiler avec des divisions d'infanterie (*un comble !*). Ces

particularités symbolisent à merveille l'avantage acquis par les Allemands en matière d'emploi des blindés. Côté divisions motorisées, les Françaises sont des 7-8, et les Allemandes des 5-10 (Wehrmacht) ou des 7-8 (55). A signaler que la 12e DIM est la plus puissante, 8-8, et c'est normal, car c'était la division la mieux équipée de l'armée française (la seule, ou presque, ayant la pleine dotation en antichars et antiaériens !).
Un petit coup d'œil sur la DCA maintenant :
Unités de combat AA aux armées : Fr = 6, All = 33.
Facteurs AA aux armées : Fr = 18, All = 100.
Facteurs AA de position : Fr = 44, All = 140.
Ajoutons à cela que chaque division blindée ou motorisée allemande possède un facteur AA de 1. Tout commentaire est donc superflu... Voyons du côté des antichars :
Unités de combat AT : Fr = 0, All = 12. *No comment...*
Question motorisation maintenant :
Nombre de RE motorisés : Fr = 60, All = 90.
Un petit tour du côté du génie :
Unités du génie, tous types confondus : Fr = 29, All = 41.
Peut-être que du côté de l'artillerie...
Régiments d'artillerie classique motorisés : Fr = 60(1), All = 38 (7)
Artillerie sur voie ferrée : Fr = 5, All = 4.
Artillerie de siège : Fr = 2*, All = 8.
Enfin ! là au moins, on a du répondant.
A part l'artillerie donc, et encore avec quelques réserves, nous sommes inférieurs dans le strict point de vue de la quantité, ainsi qu'en valeur absolue des unités.
Si vous pensez que du côté aviation, on va remonter la pente, c'est que vous êtes un optimiste incorrigible !
D'entrée de jeu, je vous dirais que, globalement (négatif, ce coup là), type pour type, les pions allemands sont plus performants.
Voyons pour les quantités :

Par pion	France	Allemagne
chasse	18 (17)	25
bombardement	9 (6)	28
transport	1 (1)	9
	28 (24)	62

Les chiffres ( ) désignent les unités disponibles, les autres étant placées en position « inopérative ».
La Lutwaffe ne reçoit aucun renfort, mais le joueur allemand peut remplacer jusqu'à 20 unités dans le jeu.
L'armée de l'air reçoit des renforts : 19 pions de chasse et 17 pions de bombardement ; de plus, 3 pions chasse et 2 pions bombardement servent de remplacement.
Tout cela représente une force respectable, à ceci près, que tous ces pions entrent en jeu de façon « inopérative », c'est-à-dire que seul un jet de dé peut les rendre opérationnels, ce qui est très pénalisant, et même frustrant.
Cette règle n'est que le reflet de la réalité, car, s'il y avait des avions en quantité, peu étaient immédiatement disponibles. Donc, là aussi, avantage du côté allemand, mais je pense que je ne vous apprends rien.
Un petit mot sur les paras : 5 bataillons du côté allemand (plus une division aérotransportable) contre rien en face. Il existe bien deux bataillons de paras français, mais ils sont prévus comme unités optionnelles dans la campagne. Historiquement parlant, je pense que vous pouvez en utiliser un, comme une unité ordinaire d'infanterie.

Bilan

Comme la marine n'entre pas en ligne de compte dans le jeu, le déséquilibre, et c'est tout à fait normal, est flagrant, et très à l'avantage du joueur allemand.
Vous me direz, il y a bien les Anglais, les Belges et les Hollandais. Mais, la plupart des divisions belges, et la totalité des divisions hollandaises n'ont pas un côté « Cadre » (c'est-à-dire pas de verso « facteurs réduits »).
Seules les divisions britanniques sont solides, mais elles ont un défaut majeur, celui de ne pas être nombreuses. Et puis, il y a éventuellement l'armée italienne.

Les conditions de Victoire

J'en parle uniquement parce que je suis de bonne humeur. Les deux joueurs reçoivent des points de victoire pour l'élimination ou la réduction d'unités adverses, variables selon le type et la nationalité des unités en question (ce sont les unités britanniques qui coûtent le plus cher).
Des points également pour le bombardement des grandes villes, et/ou pour leur capture.
Le joueur allemand gagne 50 pts si la France capitule, et 5 pts par combat ou *overrun* ayant lieu dans Paris.
Le joueur français gagne 100 pts s'il n'y a aucune unité allemande dans un pays allié à la fin du jeu (*c'est sympa, mais faut pas rêver...*).

QUESTIONS :
Conditions de la capitulation française ?
La France *(Cocorico !)* capitule lorsque :
1) Paris et une grande ville (Lille, Lyon, Bordeaux ou Marseille*) sont prises.
2) la ligne maginot est isolée du reste du pays.
3) une deuxième grande ville est prise, ou il ne reste plus que l'équivalent de 20 RE britanniques en France.
Ces trois conditions étant cumulatives.
Conditions de l'intervention italienne ?
L'Italie entre en guerre lorsque Paris est prise et que le corps expéditionnaire britannique a déclenché une évacuation type Dunkerque. Les formations italiennes ne sont pas très puissantes, mais comme vous n'aurez pratiquement aucune possibilité de renfort sur ce front, vous connaîtrez quelques difficultés à les contenir, si l'intervention a lieu assez tôt.

Le jeu dans la série Europa

La grosse question est de savoir comment GDW va traiter la continuation ou non de la guerre en Afrique du Nord.
Au rythme où paraissent les jeux, je pense avoir la réponse en 2014, l'année où je prends ma retraite.
D'ores et déjà, et en consultant les *supplement*, on peut voir que les Français ont *full AEC* en janvier 1941 et que d'ici décembre 1941, nous disposerons de 9 DCR (12-9-8) et de 10 DLM (7-9-10) plus 2 divisions motorisées supplémentaires, ainsi que d'une aviation largement compétitive tant en quantité qu'en qualité. Grosse progression aussi pour les unités antichars et antiaériennes, avec deux régiments de paras en prime.
Bref, on peut affirmer que le joueur allemand aura tout intérêt à suivre un scénario historique et à ne pas trop « trainer » avant d'attaquer la France.

Les ouatifs ? (1)

Pour une fois, chauvinisme oblige, je vais proposer quelques modifications qui vont dans le sens d'un meilleur équilibre, d'autant plus qu'il s'agit de favoriser les Français *(Cocorico !)* plutôt que les Allemands *(Kikeriki !)*(2)
1) Le colonel De Gaulle a eu « l'oreille » des gouvernements français successifs :
- supprimer tous les régiments de chars indépendants en métropole, ainsi que les 3 DCR présentes, plus celle à venir en renfort.
- remplacez-les par 6 DCR (12-9-8) avec *full AEC.*
2) Meilleure planification dans la production aéronautique :
- tous les pions aviation démarrent ou apparaissent *opérative.*
- les pions MS 406 sont remplacés par des DS20, les H75 Al par des H75 A2 ; les Al43, F222 et MB210, par des LeO 451,

***** Vous voulez percer la ligne Siegfried avec çà vous ?**

***** et Toulon ? !**

(1) NDLR : il doit s'agir des *What if* ?
(2) NDT : c'est le cri du coq, en allemand.

A354, au choix.
- les pions *replacement* sont disponibles d'emblée.

3) Adieu cavalerie

- remplacer les 1ère et 4e DLC par la 5 e DLM, les 2e et 5e DLC par la 6e DLM, la 3e DLC par la 7e DLM.

4) Métropole d'abord

- les unités d'AFN prévues en renfort sont placées sur la carte, en réserve, en début de jeu.

5) Comme en 14 !

- porter le *Replacement Chart* à 2 « Air », 5 « Inf » et 2 « C/M ».

6) La DCA

- Les DCR optionnelles, les DLM, les divisions d'infanterie motorisée, ainsi que les divisions d'infanterie 5-6 à 7-6, ont un facteur AA de 1.

7) Les paras

- Les quatre pions paras sont disponibles d'entrée de jeu, avec les pions avions de transport correspondants (il faudra en fabriquer).

8) (Pas si) Perfide Albion (que ça)

Les pions avions désignés *fighter command* sont basés en France dès le premier tour.

Voilà, je vous laisse le soin de chercher d'autres modifications.

Conclusion

Même si vous faites partie de ceux qui viennent de passer directement à la conclusion, et donc, vous n'avez pas lu ce qui précède *(mes pauvres enfants...)*, croyez-moi sur parole, procurez-vous « The fall of France ».

Le seul ennui, c'est le nombre de pions, surtout en début de partie même si le système d'en remplacer quelques piles par des pions « Corps d'armée » vous donne un peu d'air.

Sans rire, le souci majeur du joueur allemand est en premier lieu d'éviter les embouteillages, car le massif des Ardennes ressemble aux périphériques un jour de 14 juillet !

C'est pourquoi, si, comme votre serviteur, c'est plutôt l'aspect historique qui vous intéresse, contentez-vous d'utiliser :

— tous les pions divisions
— les pions brigades ou régiments *supported*
— les pions aviation
— les paras

C'est largement suffisant.

Je considère que les pions artillerie peuvent être supprimés, car, en comptant les formations antichars allemandes, il y a équilibre.

On peut supprimer les pions DCA en attribuant 1 facteur AA à toutes les divisions allemandes et britanniques, ainsi qu'aux DLM, DIM et divisions d'infanterie 5-6 à 7-6 françaises.

Par contre, vous maintenez les facteurs AA comme indiqué dans les villes, et vous en comptez 2 par aérodrome, quelle qu'en soit la nationalité.

Vous pouvez aussi supprimer les unités du génie en vous mettant d'accord entre joueurs sur la fréquence d'apparition d'aérodromes ou de fortifications, et en supprimant systématiquement le -1 au jet de dé quand les Allemands attaquent des ouvrages alliés.

Vous pouvez d'ailleurs considérer les forts de la ligne Maginot (ceux imprimés en rouge sur la carte) comme imprenables.

Voilà pour ceux qui privilégient le côté historique. Je vais quand même dire un mot pour les autres, puisqu'après tout, tout le monde a le droit de vivre.

Que vous utilisiez tous les pions, ou que vous optiez pour la formule « dégraissage », essayez donc ceci :

— le joueur allemand renouvelle le coup des Ardennes ; le joueur allié, lui, joue le jeu et envoie les unités des Ière, IIème, VIIème, IXème armées françaises ainsi que du corps expéditionnaire britannique, le plus loin possible en Belgique.
— vous ignorez Eben-Emaël
— dès que le front sera perçé dans ce secteur, le joueur français deviendra libre de ses mouvements pour les unités des armées sus-mentionnées.
— dès qu'une unité allemande atteindra la Manche, les unités de toutes les autres armées seront « libérées ».

Cette proposition suit un schéma historique, et le joueur allié aura fort à faire pour redresser la situation.

Tout l'intérêt du jeu est là.

Yves Jourdain

L'ENFER DU DÉCOR

JE TE AIME!...

MOI NON PLUS!

PAR TOUS LES DIABLES, QUE CETTE RACE EST BÊTE ET LAIDE, JE VAIS LEUR JOUER UN BON TOUR, FOI DE NÉCROMANCIEN!

POUR DIABLOTINS ET TOUS LES MALINS, QUE BEAUX ET INTELLIGENTS SOIENT CES DEUX GOBELINS!!

MA MIE, QUEL EST CE TRANSPORT ÉTRANGE DONT NOUS AVONS ÉTÉ LES VICTIMES

CROYEZ MOI SI VOUS LE VOULEZ, MAIS C'EST DE MAGIE DONT NOUS AVONS ÉTÉ L'OBJET!

HÉ, HÉ

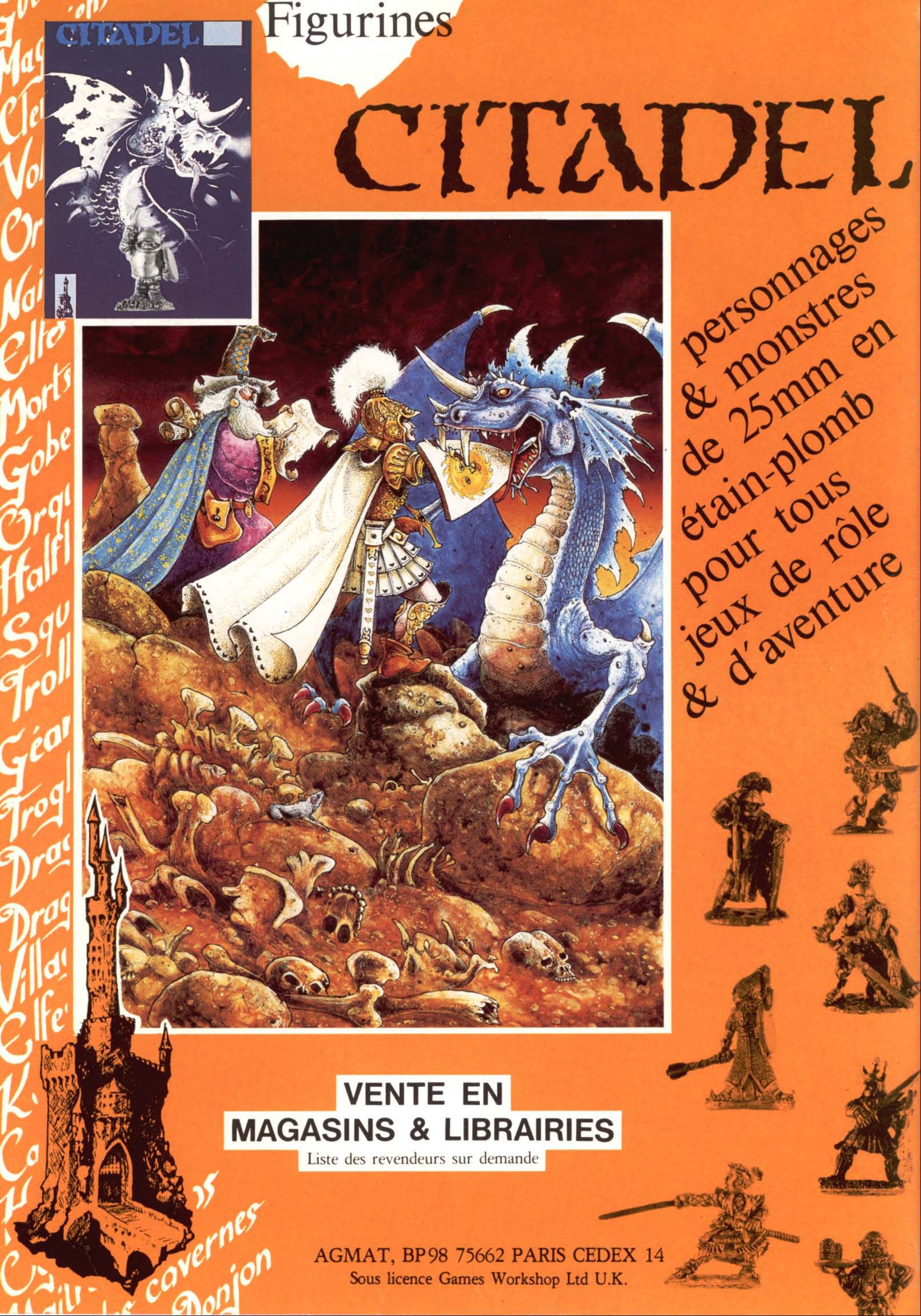
HÉ, HÉ, ILS SONT MOCHES!... HÉ, HÉ, JE HAIS LES LAIDS!

JEU TROLL?

!

CHEVALIER SEGUR 86

IMPRIMERIE S.A.I.T. Z.I. 78190 TRAPPES — Printed in France — nº 8600865


Figurines
CITADEL
personnages
& monstres
de 25mm en
étain-plomb
pour tous
jeux de rôle
& d'aventure
VENTE EN
MAGASINS & LIBRAIRIES
Liste des revendeurs sur demande
AGMAT, BP98 75662 PARIS CEDEX 14
Sous licence Games Workshop Ltd U.K.